

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 • DARK REIGN 2

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT
Numer 04/2003 (85) Kwiecień

CD-ACTION®



NOWE HITY Z FIRMY

Codemasters®

PRISONER OF WAR

IGI 2 - COVERT STRIKE

TOCA RACE DRIVER

COLIN McRAE RALLY 3

Szczegóły na następnej stronie

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja PC*
Wersja językowa polska, kinowa
Cena 99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Już
w sprzedaży



Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

IGI-2 COVERT STRIKE™

Wersja PC
Planowana premiera Kwiecień 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł

Premiera
Kwiecień 2003



PREZENTUJĄ!

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

Toca™ RACE DRIVER™

Premiera
Kwiecień 2003

Wersja PC*
Planowana premiera Kwiecień 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

Premiera
Maj 2003

Wersja PC*
Planowana premiera Maj 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



SPRZEDAŻ WYŁĄCZNA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

Codemasters™

PATRONAT MEDIALNY



KOMFORT I PRECYZJA

Szczęśliwa siódemka

Co roku doświadczamy tego samego uczucia, "Niesamowite! Ile to już mamy? Dwa-trzy-cztery... siedem lat!?" - pytamy samych siebie w zdumieniu. A jednak, Kolejny rok minął jak z bicza trzask.

Siedem lat, Dużo to czy mało? Siedmiolatek to przecież nadal dziecko, które dopiero zaczyna się uczyć w podstawówce. Z drugiej strony, siedem lat to mniej więcej 1/10 ludzkiego życia. Siedem lat to 84 miesiące, podczas których widzieliście w kioskach charakterystyczne logo ze złotym dysko, 84 miesiące to czas, w którym ilość pamięci w typowym komputerze wzrosła z 16 do 256 MB RAM, a procesory, które w dniu naszych "narodzin" ostrożnie przekraczały granicę 100 MHz, teraz taktowane są GHz. 84 miesiące dla pisma z naszej branży to naprawdę sporo czasu. Najlepszy na to dowód to fakt, że tylko nielicznym udało się dotrzeć do takiej rocznicy. I nie zanosi się na to, by do tego towarzystwa szybko dołączył ktoś jeszcze. Raczej przeciwnie. Tak czy siak - to było siedem naprawdę tłustych lat.

Mamy taki zwyczaj, że co roku przy okazji każdej rocznicy przeglądamy wszystkie kwietnikowe numery CDA, i za każdym razem ogarnia nas zdumienie, jak niedoskonałe wydają się edycje sprzed kilku lat. Ostatnio przeżyliśmy lekki szok podczas oglądzin numeru 35 z 04/1999 (*). Doskonale pamiętamy, jak go składaliśmy. To było przecież tak niedawno, i cóż? Dziś wygląda jakoś tak... nieciekawie. Ale wówczas i nam, i Wam, ten numer CDA wydawał się wspaniały. Mamy nadzieję, że podobnego uczucia niedowierzania nie wywoła u nas za kilka lat wydanie 04/03. Przecież ten numer jest naprawdę wspaniały, ;-). Chociaż... czemu nie? To by znaczyło, że nadal się rozwijamy i że ciągle poszukujemy - również znajdujemy, że cały czas uatrakcyjniamy naszego pupilka - CDA.

Siedem lat, Ci, którzy dopiero uczyli się czytać wówczas, gdy pierwszy CDA pojawił się w obiegu - teraz są już wyrośniętymi nastolatkami. Ówczesni nastolatki dzisiaj już studiują, pracują, niektórzy nawet niańczą dzieci (a nie lepiej jednak było pograć na kompie, co?). Z kolei wówczas studenci obecnie powoli dobijają do trzydziestki. Zgroza!

Chcielibyśmy teraz podziękować tym wszystkim, którzy co miesiąc oddają własny głos (i swoją kasę) w nieustannym plebiscycie na najpopularniejsze pismo o grach. Staramy się Wam odplacić pismem na poziomie europejskim, tworzonym z pasją i zaangażowaniem. Pismem nie dla hardcore'owych lub profesjonalnych (cokolwiek by to miało znaczyć) graczy, nie dla elit i tych najmyślniejszych itd. Po prostu - dla graczy. Dla wszystkich, którzy lubią miło spędzać czas przed komputerem. Dlatego nigdy nie zależało nam na tym, by CDA określano mianem "kultowego". Naszą ambicją było, jest i będzie, tworzenie pisma CIEKAWEGO, którego lektura staje się przyjemnością i relaksem. Może to dzięki temu od kilku lat jesteśmy liderem na rynku pism o grach? Co nie znaczy, że z tego powodu popadamy w dumę i samouwielbienie (co niektórzy czasem nam to zarzucają). Tytanik też był kiedyś największym liniowcem świata - i wcale mu to nie pomogło... Jesteśmy dumni z tego, co osiągnęło CDA (bo w końcu to nasze pismo), ale stale pozostaje dla nas jasne, że przed nami jeszcze wiele do osiągnięcia, że jeszcze nie raz CDA poprawimy i ulepszymy.

Czego moglibyśmy sobie, i Wam, życzyć z okazji takiego wydania CD-Action? Abyśmy razem spotkali się na... 18-tce! Już dziś gwarantujemy, że (jeżeli do tego dojdzie, a w to przecież mocno wierzymy) będzie to impreza nie z tej ziemi. Zapraszamy Was na nią już teraz... i Wasze dzieci (a co!), które za 11 lat niewątpliwie staną się graczami. W końcu geny, i zapisane w nich cechy, dziedziczy się po rodzicach... Prosimy tylko, by na owej imprezie nie wyrwać nam łasek (tych drewnianych) i nie zakłócać działania aparatów słuchowych...

Milej lektury

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa



A kim są te malolaty? Ano to my, ludzie z CDA, mający po około 7 lat. Ciekawe czy zgadniecie kto jest kto?

(*) A tak na marginesie: to było 3 CD + 132 strony za 17,99 zł. Po czterech latach za numer 04/2003 r. (148 stron + 3 CD + teczka i do tego gra TONY HAWK'S PRO SKATER 2!!!) płaciliśmy - 19,99 zł... Niech no tylko ktoś nam powie, że CDA winduje swą cenę, 149 gr więcej przez CZTERY lata, To dużo?

PS Następny nr CDA ukaże się około 15.04.2003.

UWAGA!

Zapowiadane na 1.04.2003 wydanie Numeru Specjalnego... zostaje przesunięte. Na kiedy? Cóż, na późną wiosnę lub w okolice wakacji. Powód? Zbieg niefortunnnych okoliczności... Ale jak to mówią "co ma wisieć, nie utonie" albo "co się odwleczło, to nie uciecze". Możemy Wam obiecać jedno - Numer Specjalny na pewno się ukaże! Warto na niego czekać.



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 04/2003 (85)
kwiecień 2003

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Redaktorzy: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Styl i wykład: Daniel Bartosiak, Sławek Błot, Lukasz Bonczel, Jan Janowski, Sławek Lipowski, Maciej Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Harabym, Grzegorz Jaszczyński, Jacek Sawicki

Korekta

Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motowia 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak

Członek zarządu Jerzy Saulwie

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. korektury Maria Kardas

Dział reklamowy

Dyrektor Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamowego czasopism komputerowych

Monika Walczak
tel. (22) 5163510
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół

Maciej Szwałkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwalkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak

tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz

Beata Giosik
tel. (22) 5163543
fax (22) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijak
tel. (0 71) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Reklamacje płyt CD

Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motowia 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednio i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2

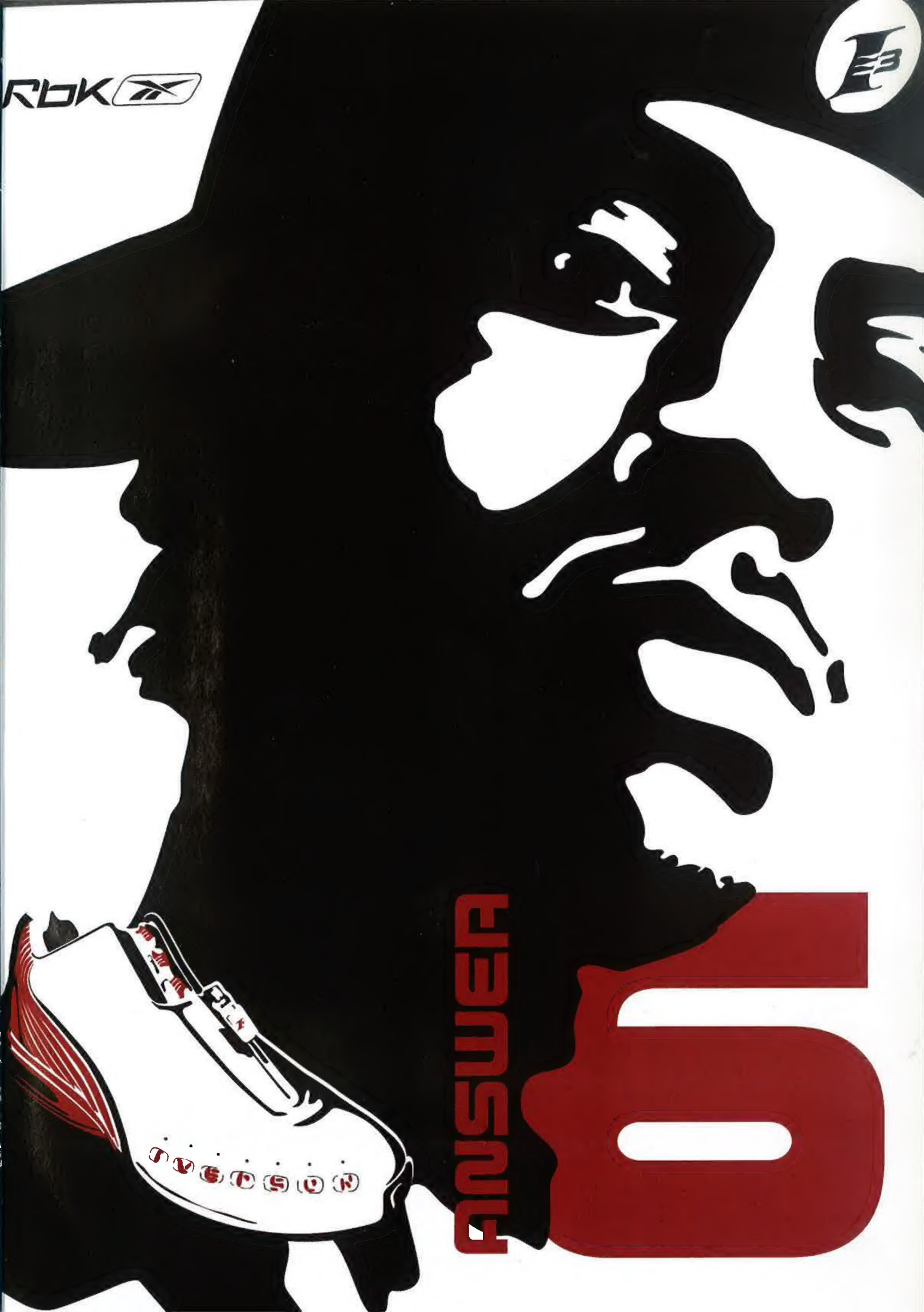
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że spriny aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



www.bauer.pl



Rbk 



ANSWER **TO**



Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 008

W produkcji

Ace of Angels 030
Four Horsemen of Apocalypse 038
Golden Land 034
NWN: Shadows of Undrentide 036
Pain Killer 028
Rezerwowe Psy 2 032
White Fear 024

Recenzje

BomberFUN 087
C&C Generals 046
Cameron Files: Pharaoh's Curse 056
Cesarz PL 098
Drome Racer 084
Grom 080
Highland Warriors 094
Hotel Giant PL 097
Impossible Creatures 068
Kurka Wodna 2 059
Pacific Gunner 074
Rayman 3 064
Real Wars: Rough States 078
Robin Hood PL 099
Shadow of Destiny 090
Snajper PL 096
Strażnik Czasu 076
Test Drive 060
Treasure Planet 088
Unreal 2 050

Sufler

Robin Hood - solucja 102

Sprzęt

A4Tech 2Hand Work Wireless Office Desktop
+ Logitech Cordless Desktop Comfort 126
Asus P4SDX Deluxe 138
Creative CardCam Value 134
Creative Desktop Wireless 127
Creative I-Trigue 2.1 3300 129
Głośniki 5.1(Tracer Magnum2/Manta MM 2500/
MiNi MA-839C/Long Tech SP-910) 130
Marvin LM 1570 134
MSI TV@nywhere 136
NEC MultiSync 1560 NX 136
NEWSY z Internetu 124

QDI Kudoz 7E/333X-6A 138
QDI Npact 440SE-64MB/TV 132
VIA EPIA 2 i C3M 266 128

Inne

Action Redaction 142
Dark Reign 2 instrukcja 112
Dark Reign 2 okładka 058
FPP Zone 120
Gamewalker 042
Kalejdoskop 016
Kaszanka Zone 100
Na Luzie 118
O grach inaczej 116
O redakcji inaczej 107
Prenumerata 140
Topsy 146
Tony Hawk's instrukcja 113
Tony Hawk's okładka 026

INDEKS GIER

Ace of Angels 030
BomberFUN 087
C&C Generals 046
Cameron Files: Pharaoh's Curse 056
Cesarz PL 098
Demonworld 101
Drome Racer 084
Four Horsemen of Apocalypse 038
Golden Land 034
Grom 080
Highland Warriors 094
Hotel Giant PL 097
Impossible Creatures 068
Kurka Wodna 2 059
MegaPinball 101
NWN: Shadows of Undrentide 036
Pacific Gunner 074
Pain Killer 028
Rayman 3 064
Real Wars: Rough States 078
Rezerwowe Psy 2 032
Robin Hood [solucja] 102
Robin Hood PL 099
Shadow of Destiny 090
Snajper PL 096
Strażnik Czasu 076
Test Drive 060
Treasure Planet 088
Unreal 2 050
White Fear 024

Hity numeru

46



Po raz pierwszy gra z tego cyklu, której nie stworzyła firma Westwood... Jak myślicie, czy wyjdzie jej to na dobre, czy raczej na odwrot?

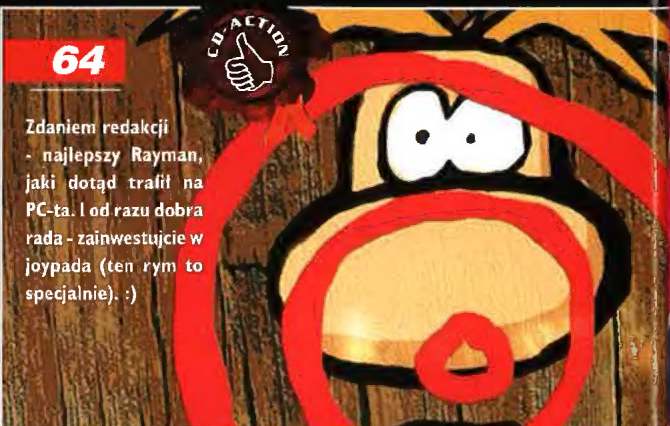
50



Unreal 2

Wyteśniony, wymarzony, wymodlony... w końcu jest. Pierwsza część okazała się sensacją. Zaś druga... cóż, chyba nie udźwignieła bagażu oczekiwanych graczy?

64



Zdaniem redakcji - najlepszy Rayman, jaki dotąd trafił na PC-ta. I od razu dobra rada - zainwestujcie w joypada (ten rym to specjalnie). :)

68



Impossible Creatures

Twórcy kultowego Homeworlda tym razem pewnie stąpają po ziemi. Ich nowy RTS ociera się o modną tematykę manipulacji genetycznych i jak zawsze urzeka piękną grafiką.

80



O, znów polska gra. I to całkiem niezła! Naturalnie o ile lubisz takie nieco falloutowskie miksy cRPG, gry akcji, strategii itd.

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Ard Soft 6; Asus 123; Centertel 11; CD Projekt 1, 2, 3, 14, 15, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 33, 37, 53, 55; Era 7; Exe 147; Edgard Multimedia 77; Electronic Arts 49; Hyper 122; Ilyama 133; ISA 67; JTT 61; Licomp Empik Multimedia 57,73; Megabajt 137; Multimedia Vision 125,127,129; MSI 135, 141; NEC 148; Play 45; Play IT 63,93,115; Reebok 5; Rubikon 131; Samsung 13; Wirtualny Świat 17

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe

Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardssoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul.Łopuszańska 117/123



Wielkie halo

Era Tak Tak XXL przzerośnie Twoje oczekiwania!

W nowej promocji płacisz tylko 2 grosze netto za minutę połączenia z wybraną osobą sieci Era! To nie wszystko – w zestawie XXL otrzymujesz 60 zł na rozmowy i SMS-y (30 zł przy zakupie i kolejne 30 zł po pierwszym doładowaniu konta), co daje Ci ponad 2400 darmowych minut lub 170 SMS-ów! Pakietu atrakcji dopełnia wybór wielu najnowszych modeli aparatów telefonicznych.

Skorzystaj z promocji na wielką skalę.

www.era.pl Informacja handlowa: 0 801 202 602
Płata zgodna z cennikiem operatora sieci, z której wykonywane jest połączenie.



tak tak

Możesz więcej

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Fragmenty recenzji Yasia

W pokoju zadudniło RATM, a ja przez kilka minut miałem okazję delektować się niezwykle dynamicznym i porywającym teledyskiem, złożonym z kawałków filmów przedstawiających przeróżne cuda wyczyniane na desce.

Oczywiście pierwszym ekranem, na który trafiam, był ten dotyczący wszelkich ustawień. (...) W opcjach nie ma nic niezwykłego czy choćby niedostępnego w wersji demonstracyjnej, dlatego przejdźmy do dalszej części pokazu, jaką jest opcja Free Skate. Służy ona do spokojnej, niczym nieograniczonej jazdy po torach w grze.

Kolejny z dostępnych trybów gry, czyli Single Session, to połączenie Free Skate'a i trybu kariery. Właściwie jedyne, co całkowicie różni go od jazdy dowolnej, to ograniczona ilość czasu i zwykły sposób punktowania.

Tutaj każdy z graczy może jeszcze dokładniej przetrzeć trasę przejazdu tak, aby uzyskać najwyższy wynik punktowy.

Niestety obie wymienione do tej pory opcje mają jedną wadę - początkowo jest w nich dostępna tylko

jedna trasa. Aby móc pojeździć na kolejnych, trzeba je zdobyć - a nie jest to sprawa prosta. W tym celu wybieramy tryb Career Mode (...).

Kolejny krok to wizyta w skate shopie (...).

Zanim wyjedziemy na „ulicę”, warto się jeszcze przyrządzić trikami, jakich używa nasz zawodnik. Służy do tego specjalny ekran, na którym wszystkie dostępne ewolucje podzielono na kilka kategorii, takich jak grind, kick itp.

Tutaj - oprócz przeglądania trików i przypisanych im kombinacji klawiszy - możemy również dokonać zakupu nowych ewolucji; niestety wymaga to dysponowania dość sporą kasą, a o jej zdobyciu też trzeba się postarać.

I właśnie zarabianie kasy jest - można by rzec - głównym celem gry. Wszystko zaczyna się w prościutkim skate parku - w hangarze, problemów którym bez większych problemów nauczymy się porządnie jeździć. Jednak pieniążki oraz kolejne parki nie przychodzą same, jeno za jeżdżenie. Trzeba jeszcze wykonać kilka innych zadań. Te generalnie na każdym dostępnym etapie są mniej więcej takie same. Trzeba np. zdobyć odpowiednią liczbę punktów (trzy kategorie),



INFO COVER CD



Minimalistyczna obsługa naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji demo/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego demo/programu. Albo - jeśli np. klikniemy raz - zjedziemy na inną stronę i wrócimy do poprzedniego - kliknięcie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę demo/programu, otwiera się menu, pod screenami widoczną belkę z napisem INSTALUJ (lub ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji (Uwaga: niektóre demo - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego demo, co zwykle kończy się smutno. Iżo instalacji się sygn!).

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieraka. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszego wybieraka.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

się pionowy pasek menu. Pomaga na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieraka nie przypadła ci do gustu - to co instaluj demo ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Przypominamy, że:



gra/program w pełnej wersji



gra wykorzystuje akcelerator grafiki, ale działa i bez nich



gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 19.02.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 19.02.2003). Wirusów nie!
• wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane
• instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo

Milej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmałe pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysk C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak największą wolną przestrzeń (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu ulwór „Lethal Dreams” zespołu Enter Chaos (czyli kapeli zony Elda - tym razem z jej wokalem!) Łojalnie uprzedzamy, że ta muzyka na niektórych może podziałać mocno szokująco. I że o wokalu nie wspomni!

Enclave

Gatunek: zręcznościowa/sim
Premiera gry: koniec roku 2001
Recenzja w CDA: 01/2002
Ocena w CDA: 10/10, znaczek jakości
Średnia ocen w recenzjach (50) z Internetu: 89%
Muzyka: noooooooooo, że jest!
Wymagania: PII 233, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP
Akcelerator: wskazany

skompletować napis SKATE, znaleźć ukrytą (albo trudno dostępną) kasety, pozierać jakieś gadżety czy wykonać konkretny trik.

Osobnym rodzajem rozrywki są mistrzostwa, odbywające się od czasu do czasu i rozgrywane w typowych skate parkach. Tu, dla odmiany, liczba zdobytych punktów nie jest najbardziej istotna, a wrażenia artystyczne z przejazdu.

Tipsy

Cheat Mode

Spauzuj grę, naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej. W tym czasie naciśnij kolejno: spacja, spacja, spacja, C, V, góra, dół, lewo, góra, C, V, spacja, V, B, spacja, V, B. Jeśli wszystko zrobisz jak trzeba, ekran gry drgnie (albo zafuluje). Teraz wybierz opcję End Run z pause menu. W efekcie masz wszystkie cheaty, sekwencje FMV i skaterów do dyspozycji.

Chudy skater

Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciśkając: spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C. (A jak za mało chudy - powtarzaj operację do woli.)

Neversoft Skater

Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciśkając: góra, C, C, V, prawo, góra, B, V. W efekcie masz skatera z Neversoft Dev Team.

Lepsze umiejętności skatera

Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciśkając: spacja, V, B, C, V, góra, dół.

Turbo Mode

Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciśkając: dół, C, V, prawo, Up, B, dół, C, V, prawo, góra, B.

Gruby Skater

Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciśkając: spacja, spacja, spacja, spacja, lewo, spacja, spacja, spacja, spacja, lewo, spacja, spacja, spacja, spacja, lewo. (Też można powtarzać do woli.)

Blood Mode

Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciśkając: prawo, góra, C.

oka i bardzo dobrze animowana - to dźwiękowi należałoby się kilka osobnych zdań. Pomijam dźwięki towarzyszące toczeniu się kółek, upadkom itp. Największym atutem udźwiękowania THPS2 jest muzyka. Idealnie towarzyszy poczynaniom zawodników, nie nudzi się i co bardzo ważne - podkreśla tak, że aż trudno usiedzieć na miejscu. Jeśli nie wierzycie, zobaczcie sami, co też przygrywa w THPS2. Miodzio...

PAPA ROACH „Blood Brothers” (z albumu Infest)
ANTHRAX & CHUCK D „Bring The Noise” (z albumu Attack of The Killer B's)
RAGE AGAINST THE MACHINE „Guerilla Radio” (z albumu The Battle of Los Angeles)
NAUGHTY BY NATURE „Pin The Tail On The Donkey” (z albumu Naughty By Nature)
BAD RELIGION „You” (z albumu No Control)
POWERMAN 5000 „When Worlds Collide” (z albumu Tonight The Stars Revolt!)

MILLENNIUM „No Cigar” (z albumu Pennybridge Pioneers) -
THE HIGH & MIGHTY FEATURING MOS DEF & MAD SKILLZ „B-Boy Document '99” (z albumu Home Field Advantage)
DUB PISTOLS „Cyclone” (z albumu Point Blank)
LAGWAGON „May 16” (z albumu Let's Talk About Feelings)
STYLES OF BEYOND „Subculture”
CONSUMED „Heavy Metal Winner” (z albumu Breakfast At Pappa's)
FU MANCHU „Evil Eye” (z albumu The Action Is Go)
ALLEY LIFE FEATURING BLACK PLANET „Out With The Old” (z albumu Alley Life)
SWINGIN' UTTERS „Five Lessons Learned” (z albumu Five Lessons Learned)
BORN ALLAH „City Star”

Instrukcja: skróty w CDA, pełna polska wersja na CD z grą.



Uuuuu... to będzie spory przebój! Wyobraź sobie, że to coś w rodzaju Dungeon Siege'a (czyli - ekwipowanie naszego bohatera i siekanie wrogów) z doskonałą grą akcji w TPP, do tego z perfekcyjną wręcz grafiką? Czujesz to? To teraz popatrz na obrazki - prawda, że wyglądają lepiej, niż to sobie wyobrażałeś? (Jeśli jesteś zainteresowany większą dawką informacji, poszukaj zapowiedzi w jednym z poprzednich CDA.) Demo zajmuje ok. 295 MB - ale warto. Oferuje grę tak po stronie dobra (jako rycerz - miecz, tarcza, miecz, kusza, zbroja), jak i zła (jako asasyn - sztylet, łuk, lekka zbroja. Aha, tak na marginesie: wszyscy, którzy uważają, że takie spolszczenie 'assasina', czyli najemnego skrytobójcy, jest błędne - sami popełniają błąd). Przy czym misja dla złych jest dostępna dopiero po przejściu misji po stronie dobra. Swoją drogą - uważam, że druga misja jest prostsza, ale bardziej satysfakcjonująca... Poza tym demo ma naprawdę zarąbisty (od „zarąbać”) :) klimat.



Klawiszologia

Kursory - sterowanie postacią
LMB - użyj/strzelaj (*)
RCTRL - wypij napój leczniczy
C - kucnij
Spacja - skok
PgUp/PgDown - wybór broń

(*) po szybkim i kilkukrotnym naciśnięciu LMB postać wykona combos mieczem/sztyletem

Gra nie działa z kartami: Nvidia TNT2, Kyro I, Kyro II.



Gatunek: TPP/akcja
Wymagania minimalne: P3 600, 192 MB RAM, akcelerator z T&L, DirectX 8.1, Win 98/ME/00/XP



Fragmety recenzji Elda

Jest rok 2512. Ziemia stała się jednym wielkim wysypiskiem śmieci. Na nic zdążyła nowoczesna technologia i osiągnięcia naukowe w dziedzinie genetyki. Na ulicach panoszą się bandy uzbrojonych renegatów (Tribes). Narażeni są oni na działanie toksycznego powietrza oraz skutki promieniowania słonecznego, ponieważ Ziemia nie ma już osłony ozonowej. Wybrani mieszkają w Domes. Są to budynki zapewniające życie na najwyższym poziomie. Aby czuć się jeszcze bezpieczniej, ci nieliczni powołują do życia organizację JDA (Jovian Detention Authority), której zadaniem jest ochrona „wybranych” przed groźącymi im niebezpieczeństwami ze strony Tribes.

Gra ma bardzo dobry interfejs. (...) Całkiem rozsądnie pomyślano o skrótach klawiszowych - w błyskawicznym tempie opanowuje się tu klawiszologię.

Jeszcze lepsze wrażenie wywarła na mnie oprawa graficzna - jest znakomita i nic jej nie brakuje! Rewelacyjne wrażenie robią zwłaszcza animacje jednostek, choć nie tylko. Ciekawie przedstawiono budowę nowych obiektów militarnych. Graficy fenomenalnie dopracowali również efekty wybuchów pocisków. Podczas walki nad terenem zmagają się kolorowo od eksplozji i przelatujących pocisków. Bardzo dobrze spisali się graficy Activision, wykonując śliczne budowle oraz tła.

Technicznie obyło się bez żadnych wpadek. Gra chodzi płynnie, nawet w bardzo wysokich rozdzielczościach. Najmniejszych zastrzeżeń nie można też mieć do pracy kamer.

DR2 doskonale się sprawdza w trybie multiplayer, dzięki mnogości trybów gry, zbilansowanych oddziałów oraz ciekawych map.

UWAGA!

Aby uruchomić grę, musisz wpisać kod: **RES3-ZYJ6-NUF5-XYP7-5576**.

Dla FANATYKÓW RTS Dark Reign 2 to ŁAKOMY KĄSEK!

Instrukcja: skróty w CDA. Pełna polska wersja na Cover CD w katalogu Bonus.



Delta Force: Black Hawk Down

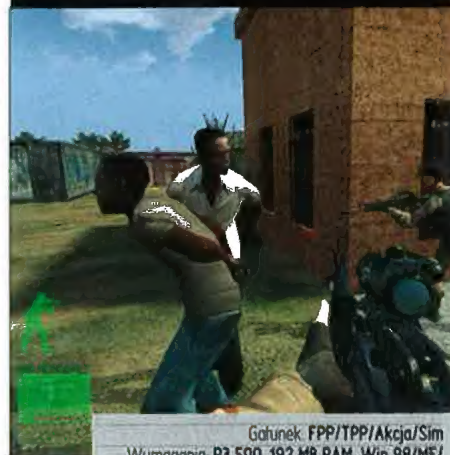


Ci, co widzieli „Helikopter w ogniu” - już wiecie. Ci, co lubią skomplikowane symulacje żołnierzy na polu walki - już się cieszą. Fani Delta Force popiskują z radości. Bo oto mamy symulację amerykańskich komandosów na motywach filmu Ridleya Scotta oraz engine'ie DF. Efekt jest porażający - po prostu klimat zwala z nóg. Naturalnie o ile ktoś lubi takie klimaty. Demo jest trudne do przejścia, ale za to przeciwnicy dość głupi, więc jakoś się to rekompensuje. :) 222 MB. Nasze zadanie to uwolnić zakładników z ambasad. (Uwaga, ludność cywilna nie może uciepć. Strzelać tylko do terrorystów!)

Klawiszologia

- F1 - cała klawiszologia na ekranie
- Kursory lub W/S/A/D - poruszanie się
- Q/E - pochyl się w lewo/prawo
- C - powstań
- X - kucnij
- Z - czołgaj się
- P/L - popatrz w górę/dół
- Spacja - skok
- Enter lub LMB - ognia
- RMB - drugi tryb broni
- ScrollLock - cały czas poruszasz się biegiem
- R - przeładuj
- 1 - nóż
- 2 - pięcha
- 3 - broń podstawowa
- 4 - granaty ogłuszające
- 5 - granaty odłamkowe
- 6 - granaty dymne
- 7 - ładunek wybuchowy
- 8 - zdalny dentonator
- 9 - apteczka
- 0 - Armory Menu (kiedy jesteś w zbrojowni)
- Shift - użyj/atakuj

- [- przełączanie broni lub zoom w snajperce
-] - przełączanie broni lub unzoom w snajperce
- ' - zerowe powiększenie w snajperce



Gatunek: FPP/TPP/Akcja/Sim
Wymagania: P3 500, 192 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1 (wymagania minimalne), akcelerator 32 MB

BomberFUN

Dość prosta, ale sympatyczna gra zręcznościowa, wymagająca jednak również kombinowania. Ogólnie jest to klon Dyna-Blastera (posiadaczom 8-bitowców nic więcej tłumaczyć nie muszę). Musisz załadować drugiego koleśka na planszy, podkładając pod niego bomby. Demo zajmuje 19 MB. Więcej o grze poczytacie w tym numerze CDA.



Gatunek: zręcznościowa/logiczna
Wymagania: PIII 450, 128 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, DirectX 8.1, akcelerator

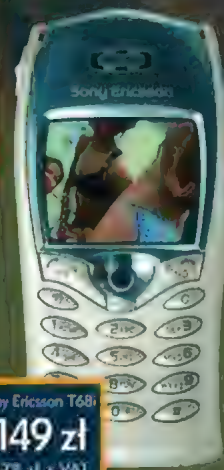


Baw się z nami MMS-ami



Nokia 3510
od **29 zł**
35,38 zł z VAT

- MMS
- kolorowy wyświetlacz
- polifoniczne dźwięki



Sony Ericsson T68i
od **149 zł**
181,78 zł z VAT

- MMS
- kolorowy wyświetlacz
- polifoniczne dźwięki

Az 100 MMS-ów miesięcznie w prezencie!

Nie czekaj. Wraz z Ideą Optimą weź udział w multimedialnej rewolucji! Teraz możesz przesłać dowolnie długi tekst, załączyć do niego zdjęcie, animację, a nawet nagranie dźwiękowe.

Idea Optima. Dostrajamy się do Twoich potrzeb

Szczegóły w Internecie: www.idea.pl / w punktach sprzedaży
Informacja Handlowa: 0 801 234567
Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA

IDEA

o p t i m a

NASCAR Racing 2003



Cóż ja tu mądrego powiem? Po prostu doskonałe wyścigi samochodowe. 165 MB na HDD, 2 trasy do wyboru.

Klawiszologia
(podczas przeglądania zapisu wyścigu)

C - ujęcia kamer
V - kamera przełącza się na następnego kierowcę
CTRL + N - anuluj poprzednie ustawienie kamery
CTRL + V - widok z poprzedniej kamery
SHIFT + C - widok z poprzedniej kamery
SHIFT + V - widok kamery na poprzedniego kierowcę
Keypad1 (END) - szybkie przewijanie do przodu (aż do końca)
Keypad4 - cofanie obrazu
Keypad5 - Play/Pauza
Keypad6 - szybkie przewijanie w prawo
Keypad7 - przewijanie do początku
Keypad8 - zwolnione tempo

(podczas jazdy)

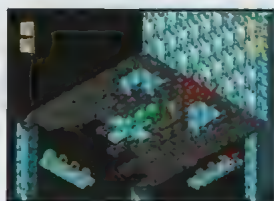
F1-F9 - Pit Service - sterowanie (użyj też kursorów i spacji)
PageUp & PageDown - zmiana ujęcia kamery
Pause/Break - pauza
PrintScreen - screenshot
F - włącz licznik
H - help!
M - ilość detali we wstecznym lusterku
O - ilość detali na torze
S - liczniki prędkości, wskaźnik biegów, liczba okrążeń
SHIFT + R - powrót do boksu (pit)

Gatunek: wyścigi
Wymagania: PII 450, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, DirectX 9.0, Windows 98/ME/2000/XP

Colony

To coś pomiędzy japońskim 'go' i swojskimi warcabami. Zasada jest prosta - wypełnić własnymi pionami całą planszę - i mieć ich na koniec więcej niż przeciwnik. Na przemian przesuwacie pionami o jedno albo dwa pola. Jeśli przesuniesz pion na sąsiednie pole - rozmnoży się, tzn. i na poprzednim, i na nowym polu pojawią się twoje pionki. Możesz go też przerzucić o dwa pola. Haczyk w tym, że w przypadku gdy pionki rywali zetkną się, WSZYSTKIE sąsiadujące z tym właśnie pionem przeciwnika stają się jego własnością. To naturalnie działa w obie strony, więc i ty w ten właśnie sposób przechwytyujesz pionki

rywala. A że plansze są urozmaicone, kombinowania jest tu naprawdę sporo. Sam utkwilem na 6 planszy - ze skorpionami. Wam życzę więcej szczęścia. 16 MB na HDD. Uwaga, że warto zainstalować - o ile zaliczasz się do tych myślących graczy. :)



Gatunek: logiczna
Wymagania: P133, 16 MB RAM, Win 95x, DirectX

BONUS

Action Mag - ogromne pole do popisu dla ubiegających pisac (o wszystkich) i uczła dla lubiących czytać (o wszystkich) IQ>100 required

Adventure Zone - 28 wydanie mago o grach, książkach, filmach i opowiadaniach przygodowych oraz grach TPP, wyniki plebiscytu AZ Awaras, obrazki z Syberii 2, dużo o Pompejach i Władcy Pierścieni, zapowiedzi Fahrenheit, Icewind Dale Adventures i „po byku” galeria i, zapraszamy

Baza artykułów - niewielki programik, który kataloguje zawartość CDA z 2002 roku, charakteryzuje go ogólna wyszukiwania wg autorów, tytułów, numerów CDA

Bonus 1 - ikony, screensavery, theme packi, przydatne użyciki, m dy, tapety itd, itp, warte uwagi wśród magów - ten poświęcony Championship Managerowi, dużo większy (kwiecień) kącik Na Luzie

Bonus 2 - tipsy, trainery, save'y do gier i kilka małych, ale fajnych grek (naprawdę fajnych, radzę sprawdzić), do tego save'y z Monster Jarna i Private Dancera, trainery do American Conquest, C&C Generals, Grom, Highland Warrior, I Was An Atomic Monster, Search & Rescue Coastal Heroes, Unreal 2, tapety z gier Age of Mythology, Arcanum, Battlefield 1942, Codename Outbreak, Dungeon Siege

Emu Kounick - dla fanów emulacji rozmaitych konsol na PC, i nie tylko

Esensja - najnowszy numer doskonałego magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce i fantazji. IMO poziomem przerasta niejedno profesjonalne pismo z tej branży!

FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane pytania pod adresem redakcji CDA, i odpowiedzi na nie

FPP MegaZin - duży kącik dla tych, co lubią gry FPP

MP3 Zone - jeśli lubisz muzykę w tym formacie - zaryzykuj

NoName Fantasy - czyli specjalna edycja tego zinu, w całości poświęcona fantazji

Strefa WWW - coś, czego nie może przegapić nikt, kto grzebie w HTML-u, tworzy strony internetowe i ogólnie interesuje się Internetem

Tawerna RPG - fani gier CRPG/RPG, Tolkiena itd - tego nie możecie opuścić!

UŻYTKI

DirectX 9.0 - najnowsza wersja DirectX, UWAGA - jedyną znaną w tej chwili metodą odinstalowania tej biblioteki jest reinstalacja systemu. Zanim zainstalujesz - zastanów się, czy naprawdę tego potrzebujesz?

Anti-Eye Strain 2.72 - program dba o Twoje oczy (przypomina o przerwach, pomaga w wykonywaniu ćwiczeń relaksujących). Bardzo dobra rzecz!

Magic Tweak 1.86 - aplikacja udostępniła ukryte opcje systemu Windows, pozwala na dostosowanie systemu do własnych upodobań

Windows Power Tools 4.0 - spory zestaw narzędzi systemowych (m.in. optymalizator pamięci RAM, optymalizator usług systemowych, program przyspieszający start „okienek” i)

Smart Capture Pro 4.0 - do ściągania screenów z gier i nie tylko. Może nie tak napakowany jak Hypersnap ale również jest przydatny

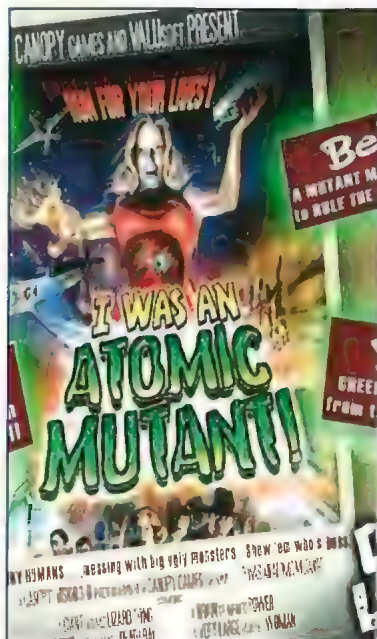
Panda Antivirus Platinum 7.0 - sharewareowa wersja programu antywirusowego

WMP - systemowy player

INDEKS DEM

BomberFun
Colony
Delta Warrior: Black Hawk Is Down
Enclave
I Was An Atomic Mutant
Nascar 2003

I Was An Atomic Mutant



Wiesz, jak to bywa, gdy się jest gigantycznym jaszczurem, podobnym do Godzilla, zięjącym atomowym ogniem i niszczącym miasto? Wiesz jak to bywa, gdy pożerasz udzi, druzgoczesz budynki, ciskasz samochodami i stajesz się celem ataku wojska? Jeśli nie, będziesz mógł (mogła?) się przekonać właśnie w tym demie. Gra stylizowana jest na stare filmy s.f. z lat 50 (oprawa muzyczna, nawet charakterystyczne fonty w napisach). Do tego stopnia, że możesz nawet przełączać kamerę na widok... z fotela widza. Przyszan, że demko bardzo mi się spocobało - ma to coś. 39 MB na HDD. Ana, nazywasz się Reptomicus i jesteś niepowstrzymaną prymitywną atomową bestią z najgorszych sennych koszmarów!!!! :)

Klawiszologia
W/A/S/D - sterowanie potworem
LMB - ogień!
1-5 - rodzaj ataku
RMB - widok z sali kinowej
Mysz - celowanie
T - ryk!!!



Gatunek: akcja/TPP
Wymagania: P2 400, 28 MB RAM, Win 98/ME/XP DirectX 8.1, akcelerator

SAMSUNG



DigitAll *żyj komfortowo...*

Analogowe/cyfrowe wejścia →

← Montaż na ścianie



... i z pomysłem. Nowa seria Monitorów LCD Samsung Modigliani* pozwala na swobodną aranżację Twojej przestrzeni. Teraz już biurko służy nie tylko do pracy.

Modigliani. Zawsze na swoim miejscu.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited.

www.samsung.com.pl

infolinia: (22) 607 93 33

Wreszcie coś złośliwego, zabawnego...

MACIEJ STUHR

w nowej grze

**W SPRZEDAŻY
OD 12 MARCA!**

Szymek

Zero lalusiów, dziecinnej gadki i okrągłych bryli

Złośliwy, uszczypliwy i bardziej prawdziwy



...i nie mylcie mnie z H... zwanym Portfelem! ;)



CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ
WYKŁADZ
ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 89 60
www.witoshop.pl

© 2003 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2003 Headfirst Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Headfirst Productions.

...a nie mdłego i ugrzecznionego

HENRYK GOŁĘBIEWSKI

przygodowej:

CZARODZIEJ

Full złośliwego humoru, ciętych żartów i celnych ripost

Czarodzieje nie mają lekkiego życia. Głównie dlatego, że ludzie traktują ich jak niegroźnych szaleńców. Prawdopodobnie z powodu obciachowego ubrania (no wściele kapelusz, sukienka i takie tam). Oczywiście to niesprawiedliwe, bo ubiór maga jest mniej obciachowy niż np. facetów tańczących w balecie. No i na pewno mniej, ekhm... uwierający.

Wszyscy wiedzą, że czarodzieje lubią robić sobie jaja. Zwłaszcza gdy ludzie proszą o pomoc gdy nadchodzi koniec świata (pewnie to znacie - sobota rano, kot złowrogo tupie na dywanie a ściany pulsują w rytmie rumby). Przygotujcie się teraz na coś specjalnego - Szymek będzie ratował świat! A Wy musicie mu w tym pomóc, w końcu co Wam zależy? :)

Oto co czeka Cię w nowej odsłonie przygód Szymka Czarodzieja (za wielką wodą zwanego Simon the Sorcerer 3D):

- ❁ złośliwe dowcipy, sprośny humor oraz riposty celne jak strzały rewolwerowca na dzikim zachodzie
- ❁ odjazdowa historia powodująca zwichnięcie szczęki ze śmiechu, wyrwanie z butów oraz napad dobrego humoru (uwaga!- zestaw pierwszej pomocy nie jest dołączony do gry :))
- ❁ rozmowy, akcje i inne atrakcje z ponad 60 postaciami
- ❁ zagadki, przy których trzeba ruszyć głową i wiele akcji, do których przydadzą się szybkie i zwinne ręce ;)
- ❁ absolutnie odlotowa, nietuzinkowa i wykręcona ścieżka dźwiękowa
- ❁ najbardziej profesjonalna z profesjonalnych, stu procentowo polska wersja językowa przygotowana przez profesjonalistów z profesjonalnego w każdym calu CD Projektu (tu będzie poważnie ze względu na autorytet) z udziałem Maćka Stuhra oraz Henryka Gołębiewskiego.



Indy Racing League = IndyCar Series

W numerze 03/03 informowaliśmy o planach Codemasters dotyczących stworzenia gry opartej na wyścigach Formuły Indy. Powracamy do tematu - gry nazwanej wówczas Indy Racing League, by powiadomić, że zgodnie ze zmianą oficjalnej nazwy mistrzostw Indy na IndyCar Series, identyczną nazwę przybierze gra. Zmiany te nie wpłyną na proces produkcyjny i IndyCar Series pojawi się w sklepach już wiosną tego roku.

www.codemasters.com/indycarseries/front.php



Enter the Matrix - szczegóły

Duet developerski Shiny Entertainment-Infogrames zdecydował się wreszcie odkryć zasłonę tajemnicy skrywającą dotąd szczególnie potencjalnie największy hit obecnego roku - Enter the Matrix. Zgodnie z wcześniejszymi przeciekami fabuła gry przeplata się z fabułą filmu "Matrix. Reloaded". (Obie Macierze zostały napisane przez braci Wachowskich i ich premiera odbędzie się tego samego dnia - 15 maja; w obydwu też grają ci sami aktorzy, m.in. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving - co sprawi, że poznanie całej historii filmowego Reloaded możliwe będzie dopiero po ukończeniu gry!) Zbliżenie

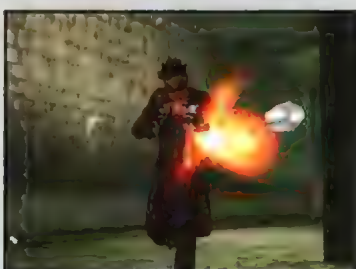


branży filmowej i gier widoczne jest także w rożniaku, jaki cechuje grę. Za choreografię walk kung-fu pary głównych bohaterów gry - Niobe i Ghosta - odpowiada człowiek, który tworzył je na potrzeby

Yager

O Yager - futurystycznym symulatorze myślicy bojowego, informowaliśmy tak dawno, że być może to w ogóle nieprawda. Warto jednak - jak się zdaje - zwrócić baczną uwagę na tę ambitną grę akcji, gdyż jako żywo takiej grafiki w tego typu produkcie dotąd nie było! Więcej informacji nt. Yager - wkrótce.

www.yager.de



filmów. Podobnie jest ze scenami pościgów samochodów i poduszekowców buntowników, które wzbogacano efektami specjalnymi a la Hollywood. Dla graczy jednak szczególnie interesująco zapowiada się także "focus", czyli lokalny odpowiednik payne'owego bullet time'u, który tu - prócz spowolnienia czasu - umożliwia bohaterom wykonywanie niezwykle ruchów oraz akrobacji.

enterthematrixgame.com

Microsoft chce małych
Informowaliśmy czas jakiś temu o rozmowach, jakie Microsoft toczyło z przedsiębiorcami znanymi, lecz cierpiącymi na chroniczne niedobory gotówki, m.in. Segą. Dziś już wiemy, że do przejęcia Segi przez Microsoft nie dojdzie (Sega łączy się z Sammy, japońskim twórcą stołów bilardowych i automatów do gier), gigant z Redmond zaś - jak zdradził jeden z jego szefów - Robert J. Bach w wywiadzie dla agencji Reutersa, postara się objąć opieką małe studia developerskie, wraz z ich dziełami.

www.microsoft.com

Vega\$: Make it Big

Empire Interactive potwierdziło dobiegające nas pogłoski, jakoby miało się zająć wydaniem, i promocją, Vega\$: Make it Big. Vega\$ - gra twórców Monopoly Tycoon, czyli brytyjskiego Deep Red, jest - jak łatwo się do-



myśli - "menedżerem" kasyna, a ściślej to podczas gry całej ich sieci. Interesujące jest to, że wszystkimi aspektami tak ryzykownego biznesu zajmie się gracz. Od niego zależeć będzie nie tylko wystrój kasyna (jeden z 10), ale także najmowanie personelu, szkolenie go, a także wszelkie formy promocji (z "czerwonymi światłami" włącznie) i walki konkurencyjnej.

Las Vega\$ zastawimy w lipcu tego roku.

www.deepred.co.uk

Prawdzie role-playing w Underlight

Gatunek MMORPG, czyli gier role-playing prowadzących pod jednym wirtualnym niebem tysiące żywych graczy z prawdziwym odgrywaniem ról niewiele mają wspólnego, zazwyczaj, sprowadzając aktywność bohaterów do gromadzenia doświadczenia i majątku. Tym większą radością napawa idea Lyra Studios, która w online'owej role-playing Underlight - jest nią wczucie się w postać - kierowanie nią tak, jak powinna w rzeczywistym życiu; otrzymywać zatem będzie punkty osobowości (Personality Points - PP), dzięki którym możliwe będzie np. podniesienie poziomu cech, "wykupienie" umiejętności czy nawet - jako swoisty warhammerowy punkt przeznaczenia lub starwarsowy Force Point - wzniesienie się na wyżyny bohaterstwa i przykładowo sięgnięcie po czary spoza własnej puli.

www.underlight.com

Star Wars Galaxies - cięcia



Pecetowi fani Star Wars nie mają ostatnio łatwego życia. Nie minął bowiem tydzień od dnia, w którym jasne się stało, że Rycerzem Starej Republiki zostaniemy dopiero pod koniec roku, gdy nieco tylko mniej tragiczna wieść dotarła do nas ze strony duetu Verant-SOE (Star Wars Galaxies: An Empire Divided). Nie, nie chodzi o zmianę daty premiery od kilku miesięcy planowanej na 15 kwietnia, lecz o cięcia, jakich zmuszeni byli dokonać twórcy, by zmieścić się w ustalonym terminie. Wśród nich znaleźć można niestety zarządzane przez graczy miasta, misje zlecane graczom przez innych graczy, kierowanie pojazdami naziemnymi (to, że kosmiczne pojawiają się w grze najwcześniej w rok po premierze, wiedzieliśmy już wcześniej), wreszcie brak klasy Dark Jedi. Jedyna pociecha w tym, że żadna z owych funkcji nie została usunięta na stałe i wszystkie te luki twórcy gry obiecują załatać w osiem miesięcy od dnia premiery gry.

starwarsgalaxies.station.sony.com

Shadow Of The Sun

Współczesny, fantastyczny, przygodowy, pełen akcji, z wieloma postaciami, z wieloma lokacjami, z wieloma wydarzeniami, z wieloma...
www.fish-head-magic.com



Ciekawostki newsy plotki(?)

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny
 świat

www.wirtualny.com

0(PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
 w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

GOTHIC II



Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy Myrtana i kontynuuje fabułę poprzedniczki, tj. wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wewnątrz kolonii przestępców objętej zasięgiem magicznej banery, a na jej zewnątrz. Akcja toczy się w nowych bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach, m.in. miasteczko nadmorskie, klasztor, biblioteka, farma, Wyspa Smoków, zamek oblężony przez Orki. Oczywiście spotkamy tu też kilka znanych bohaterów. Praktycznie rzecz biorąc zasady gry nie uległy diametralnym zmianom. Mamy oczywiście kilka usprawnień, tj. nowe klasy postaci (m.in. magowie, herolci i dragon hunters), nowe gildie oraz nowe czynności które może wykonywać nasz bohater (m.in. tworzenie różnych mikstur).

PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamówiłeś przed premierą grę
Gothic 2
 otrzymasz GRATIS
 grę DRAGON THRONE PL

WARCRAFT III FROZEN THRONE



PLANOWANA
 PREMIERA
 CZERWIEC 2003

79⁹⁰

Zamówiłeś przed premierą grę
Warcraft III Frozen Throne
 otrzymasz GRATIS
 grę ROBIN HOOD LEGENDA SHERRWOOD PL

HEROES IV: WINDS OF WAR



PLANOWANA
 PREMIERA
 KWIECIEŃ 2003

53⁹⁰

Zamówiłeś przed premierą dwupak
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War
 otrzymasz GRATIS
 segregator na płyty CD

COLIN McRAE RALLY 3

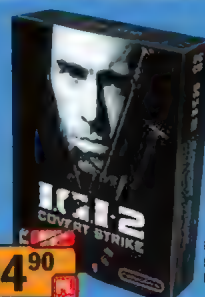


Najpopularniejszy symulator rajdów samochodowych doczekał się swojej trzeciej odsłony. Gra jest firmowana przez jednego z najlepszych kierowców rajdowych świata, samego Colina McRae. Na szczególną uwagę zasługuje dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika. Aby jak najlepiej odwzorować wszystkie elementy wyścigu producent gry nawiązał współpracę z zespołem fabrycznym Forda. Dzięki temu gracz ma niesamowite wrażenie bezpośredniego udziału w rajdzie. Wszystko to sprawia, że Colin McRae Rally 3 to niewątpliwie najlepszy symulator rajdów.

PREMIERA: MAJ 2003

Zamówiłeś przed premierą grę
Colin McRae Rally 3
 otrzymasz GRATIS
 grę TOCA w wersji OEM

PROJECT IGI 2 COVERT STRIKE



PLANOWANA
 PREMIERA
 MARZEC 2003

94⁹⁰

Zamówiłeś przed premierą grę
Project IGI 2 COVERT STRIKE
 otrzymasz GRATIS
 grę GIANTS OBYWATEL KAMUTO PL

TOCA RACE DRIVER



PLANOWANA
 PREMIERA
 KWIECIEŃ 2003

94⁹⁰

Zamówiłeś przed premierą grę
TOCA Race Driver
 otrzymasz GRATIS
 grę KINGDOM UNDER FIRE PL

WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ



CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

• Masz możliwość, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu Twoja gra będzie wyglądała jak nowa.
 • Dostajesz dodatkową kopię gry na CD/DVD.
 • Dostajesz dodatkową kopię gry na CD/DVD.
 • Gry zawierają podatek VAT.

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA



Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i petycji do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymasz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kraki” ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

Apocalyptica

Brytyjskie Extreme FX ujawniło pierwsze szczyty nt. czegoś, co bez wątpienia już wkrótce pojawi się wstrząśnie światkiem first-person shooterów. Apo-

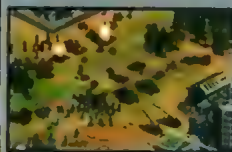
większa atrakcyjność tytułu, rozgrywa się w świecie bardzo podobnym do gotyckiego uniwersum Warhammera 40 000!

Apokaliptyki doznamy dzięki (co cie-
wpływy Konami jeszcze w pierw-
połowie tego roku. Więcej o nie-
następnym numerze

www.apocalyptica.net

Rise of Nations w maju

Big Huge Games - firma
Briana Reynoldsa - twórcy



m.in. Colonization i Alpha Centauri, ogłosiła, że jej Rise of Nations, obiecująca konkurentka serii Civilization, pojawi się już w maju. Tym z was, którzy nie kojarzą ani Big Huge Games ani Powstania Narodów, przypominamy, że podobnie jak we wspomnianej pramacie gier strategicznych - pozwoli ono graczom na życie na przestrzeni wielu tysiącleci: od późnego kamienia po erę informacji. Podobnie jak w Civilization, czas ten poświęcony zostanie rozwojowi własnego ludu i degenerowaniu wszelkimi dostępnymi metodami innych, konkurencyjnych. Rise of Nations jednak złamie kanon gier tego typu i pozwoli na grę w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury!

Powstanie Narodów na świecie. I w Polsce, umożliwi Microsoft.

www.microsoft.com/games/
RiseofNations.com

Delta Green - R.I.P.?



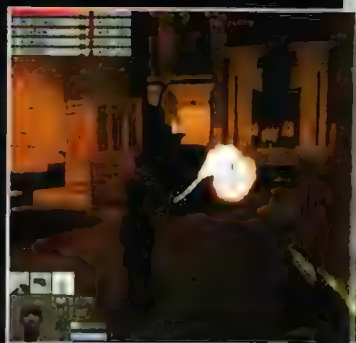
Flying Lab Software poinformowało, że realizacja ich ambitnego survival horroru - Delta Green, z powodów finansowych odłożona została na półkę. Tym samym fanom klimatów X-Files nie dane będzie popróbować własnych sił w walce z Nie-

www.flyinglab.com

GURPS Online

Do rzędu tworzonych gier "włącznie online" dołączył GURPS, uniwersalny system role-playing opracowany przez Steve Jackson Games; właścicielom pecetów znanym być może z tego, że właśnie na nim w pierwszej fazie życia opierał się Fallout (ostatecznie na jego potrzeby Black Isle Studios stworzyło rewelacyjny system SPECIAL). Niestety jak na tę chwilę nic ponad to, że przeniesieniem GURPSA w świat online zajmie się Worlds Apart Productions (planowane są zarówno tekstówki, jak i gry z pełnym interfejsem graficznym), a pierwszą falę online'owych GURPS-ów stawić będą światy westerno-

RtCW Enemy Territory - R.I.P.



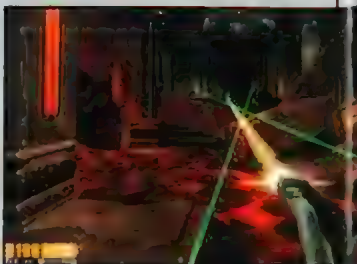
Nie, nie mylą was czy - Enemy Territory, Samodzielny dodatek, a w zasadzie minisequel Return to Castle Wolfenstein, który prócz piątej klasy postaci oferować miał opcję walki z botami - nie ujrzy nigdy światła dziennego. Nie płacicie jednak i nie załamujcie rąk, bowiem zostało nam przyobiecane, że elementy części multiplayer (autorstwa Splash Damage), jakie stworzono do tej pory, pojawią się w postaci bezpłatnego patcha. Z drugiej strony, nie jest wcale pewne, czy zapewnienie to dotyczy m.in. wspomnianej piątej klasy - "szpiega", nowych umiejętności inżynierów, jak choćby minowanie planszy czy może zdolności kładzenia się na ziemi...

www.castlewolfenstein.com

Elite Force II w czerwcu

Jak informuje Activision, sequel Elite Force - startrekowego first-person shootera, tworzonego przez Ritual Entertainment, w naszym świecie pojawi się już w czerwcu tego roku.

www.ritual.com/ef-2/



REKLAMA

KOLEJNA WIELKA GRA RPG!

Gothic II

Poznaj Gothic II, kontynuację doskonałej gry RPG. Tak jak w pierwszej części zachwyci Cię niesamowita swoboda rozgrywki, oraz żyjący własnym życiem świat, tym razem ponad trzykrotnie większy! Gothic II łączy najlepsze elementy słynnych trzech wielkich gier RPG, rozbudowaną fabułę (Morrowind), szybką akcję (Neverwinter Nights) oraz wysoką grywalność (Icewind Dale2). Czas rozpocząć kolejną przygodę z jedną z najlepszych gier RPG!

Wysokiej jakości polskie wydanie to:
• 3 płyty CD + 1 CD z dodatkami
• profesjonalna polska wersja językowa

Planowana
data premiery
16 kwietnia
2003

JoWard

www.joward.com

CD

Gothic II - oficjalny dodatek



Pirates of the Burning Sea

Flying Lab Software, zajmujące się do niedawna Delta Green, ujawniło szczegóły dotyczącego kolejnego ich projektu. Jest nim online'owe role-playing wskrzeszające czasy korsarskiego XVIII stulecia. Akcja Piratów Płonącego Morza rozgrywać się będzie, jak łatwo się domyślić - na Karaibach, gracie w niej zaś wcielić się będą w role kapitanów statków, by - pod flagami któregoś z europejskich państw kolonialnych lub czarnym jolly rogerem - sięgać po chwałę i łup. Do tego opisu warto dodać, że gra wykorzystywać ma technologię strumienia danych - Steam, stworzoną przez autorów Half-Life - Valve, a to dodatkowo umożliwi wprowadzenie update'ów i poprawek gry w sposób dla graczy właściwie niezauważalny. Pirates of the Burning Sea rozpoczną własne "...i butelka rumu" jesienią tego roku.

www.burningsea.com



FLASH

wego Old West i - jako drugi - hardcore'wego science fiction - Transhuman Space, nie wiemy.

www.gurpsonline.com

WHOL - w połowie 2004



Niezbýt dobre wieści mamy dla fanów światów Warhammera i ściślej - jego online'owej inkamacji, Warhammer Online. Jak bowiem ujawnili jego twórcy - duet Climax/Games Workshop, dwóch księżyców wcześniej niż w połowie roku 2004 nie ujrzymy...

www.warhammeronline.com

Jedi Outcast 2?

Na konferencji prasowej Activision ujawnione zostały wstępne plany tego wydawcy - wśród wymienianych projektów jeden wzbudził naszą szczególną uwagę, gdyż ze znacznym prawdopodobieństwem mowa była bądź o sequele, bądź przynajmniej dodatku do Jedi Outcasta - starwarsowego first-person shootera, w którym „Moc była silna”! Jak na chwilę obecną niczego więcej nie wiemy (prawdę poznamy zapewne w trakcie tegorocznych E3). Jednak zagadkowe zniknięcie Taviona ze świata Kyle'a Katarna aż się prosi o wyjaśnienie. Czy rzeczywiście jeszcze w tym bądź w pierwszym kwartale następnego roku przyjdzie nam usłyszeć syczenie miecza świetlnego - przekonamy się już wkrótce.

www.jedioutcast.com

Epic rodzi Scion

Z branżowych ciekawostek. Epic - twórca pierwszego Unrealu i nazwanej identycznie technologii, która umożliwiła powstanie m.in. serii Deus Ex (choć w nadchodzącym wielkim krokiem sequele niewiele ponad pozostało fragmentów oryginalnego "epickiego" kodu), poinformował o powstaniu nowej, podrzędnej w stosunku do Epic firmy developer-skiej - Scion Studios. Scion składać się będzie m.in. z twórców America's Army i w zamian za wsparcie finansowe stworzy dla Epic dwie (i pół) gry. Po dopełnieniu tego warunku Scion stanie się w pełni samodzielnym, tj. walczącym samotnie na rynku wydawniczym - developerem.

Hitman 3?

Źródła zbliżone do oficjal-

WIELKA PROMOCJA SERII

FAJNA CENA!

WIELKIE HITY NAWET ZA POŁOWE CENY

Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!



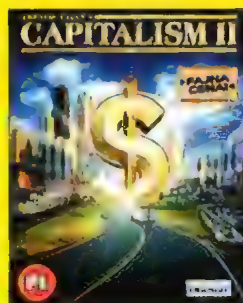
WARRIOR KINGS



SEADOGS



DISCIPLES II



CAPITALISM II



WIGGLES



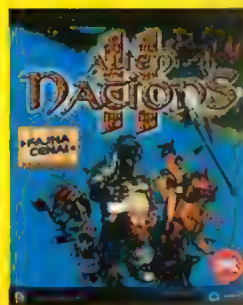
WIZARDRY 8



WARLORDS BATTLECRY II



RALLY TROPHY



ALIEN NATIONS II

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO

Carrefour

Leclerc i taniej

Auchan

E.LECLERC

BIELANY

Maxmedia

real

SELOROS

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych

Elder Scrolls III: Bloodmoon

W tym miesiącu mamy do wyboru dwa tytuły, które mogą być dla nas ciekawym odkryciem. Pierwszym z nich jest Elder Scrolls III: Bloodmoon, który jest kontynuacją poprzedniej części. W tym tytule gracz może się spodziewać nowych zadań i postaci. W tym miesiącu mamy do wyboru dwa tytuły, które mogą być dla nas ciekawym odkryciem. Pierwszym z nich jest Elder Scrolls III: Bloodmoon, który jest kontynuacją poprzedniej części. W tym tytule gracz może się spodziewać nowych zadań i postaci.



www.elderscrolls.com



1C's RTS = Battlefield Command

Jak głosi informacja na stronie Code Masters - strategia czasu rzeczywistego twórców 1C: Szturmowik znana dotąd jako 1C's RTS, wydana zostanie ostatecznie jako Battlefield Command. W polu dowodzić zaczniemy wiosną 2004 r.

www.1c.ru



Lock On - latem

Jak informuje Ubi Soft, czas startu Lock On: Modern Air Combat, czyli hardzo obiecującego symulatora współczesnych samolotów bojowych, przełożony został na lato tego roku. Przy okazji - Lock On będzie jednym z pierwszych tytułów, jakie Ubi Soft wyda pod wskrzeszoną marką Strategic Simulations -SSI. (Inne to II-2: Forgotten Battles i Harpoon 4.)

www.lo-mac.com

Mortyr II

Rodzime Mirage Media poinformowało, że trwają prace nad sequalem Mortyra - ambitnego, choć niestety wyraźnie niedopracowanego first-person shootera. Firma obiecała także, że gra - prócz tytułu - niewiele będzie mieć wspólnego z tamtym pionierskim projektem. Czytaj: ten zdolny ma być do podjęcia walki z dowolnie wskazanym przedstawicielem gatunku. Przykłady - m.in. dynamiczne cienie, poprawne animacje, systemy częściowe "obsługi" krwi i dymu oraz modne ostatnimi czasy trawy - zdają się potwierdzać te zapewnienia. Niemniej pozwolimy sobie na luksus pozostania sceptycznym przynajmniej do chwili, gdy Mortyr II w wersji finalnej trafi na nasze biurka. Tymczasem zaś Mirage'owi życzymy powodzenia.

www.mirage.com.pl

active pracuje nad trzecią częścią Agent 47 - Hitmana. Pogłoska ta pojawiła się w związku z informacją nt. filmu bazującego na motywach serii, który jakoby negocjowany jest w Hollywood. Ile prawdy w tych doniesieniach - pokaże czas.

www.ioi.dk

The Roots

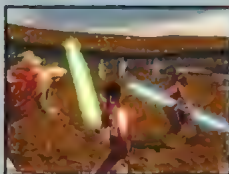
Firma Techland informuje, że już od pół roku trwają prace nad nową produkcją zatytułowaną The Roots - role-playing fantasy, czerpiącą pełnymi garściami z japońskich Final Fantasy, Grandii czy Zeld. The Roots tworzony jest przez Tannhauser Gate - developera znanego z produkcji pierwszego polskiego MMORPG - Mimesis, oraz Techland, producenta i wydawcę m.in. Chrome'a, Xpand Rally i Day of the Mutants.

Akcja The Roots rozgrywać się będzie w pogrążającym się w chaosie i fantastycznym świecie, w którym potężni bogowie prowadzą niszczycielską walkę o dominację nad żywiołami planety. W walkę tę bohater gry zostanie wplątany jako - początkowo - nieświadomy własnej roli śmiertelnik, a którego kolejne działania coraz jasniej wypełniać będą pradawne proroctwo.

Więcej informacji - w następnym numerze.

www.techland.pl

Star Wars KotOR jesienią



Nie mamy dobrych wieści dla fanów Star Wars w ogóle i pierwszego starwarsowego role-playing - Knights of the Old Republic w szczególności. Jak bowiem informuje twórca duo - Bioware/LucasArts - premiera tegoż na pewno nie odbędzie się wcześniej niż jesienią tego roku. Interesujący zdaje się przy tym fakt, że premiery wersji Xbox gry spodziewać się można już wiosną. Nim ruszycie przez granicę kupować Xboxy - stosunkowo mało znane obrazki z gry.

www.lucasarts.com/products/swkotor/

The Sims: Superstar

Potwierdziły się pogłoski, jakoby Zwierzaki wcale nie miały być ostatnim dodatkiem do The Sims, bestselleru wszech czasów (24 miliony sztuk gier z The Sims w tytułach!). Kolejny dodatek

Superstar, powróci do tematu podjętego w Światowym Życiu i pozwoi naszym pupilom poznać blaski i cienie życia osoby publicznej.

Big Mutha Truckers PC



Duet Eutechnyx-Empire potwierdził oficjalnie zamiar wydania wersji pecetowej ich znakomitej zręcznościowej (lecz nadspodziewanie wiarygodnej) samochodówki z osiemnastokółkami w roli głównej. W Big Mutha Truckers gracz wciela się w jedno z dzieci Ma Jackson, która na początku gry ogłasza zamiar przejścia na emeryturę. Od tej chwili musisz zrobić wszystko, by przebić rodzeństwo i założyć na miano następcy Mamuski. Wersja PC w stosunku do pierwowzoru - z PlayStation 2, wzbogacona zostanie o nowe dźwięki i linie dialogowe, nowe zadania, a także np. nagrody za rozjeżdżanie motocyklistów i Cash Crash Combo, pozwalające wykorzystać w pełni możliwości destrukcyjne wielkiego ciężarowego samochodu.

Big Mutha Truckers rozpoczną niebezpieczne zabawy w kwietniu tego roku!

www.bigmuthatruckers.com

Will Rock - latem

Duet Saber Interactive-Ubi Soft nie pozwala nam zapomnieć, kto zaczął Will Rock i czemu 'will rock' i podsyca ciekawość coraz to ciekawszymi screenami tego mitologicznego first-person shootera. Przyznajcie zresztą sami - nigdy jeszcze Serious engine nie wyglądał tak dobrze! Pech doprawdy, że tym razem, wraz z obrazkami, spłynęła informacja, że premiera Will Rock została przesunięta na lato "by dać jej twórcom więcej czasu na ostatnie szlify".

www.saber3d.com



FLASH



gwiazdy telewizji, muzyki, wybiegu dla modeli oraz modelek. Nowością będzie także opcja "odprawiania" naszego Sima do pracy. Nasza Supergwiazda zajął się na firmamencie już w maju tego roku.

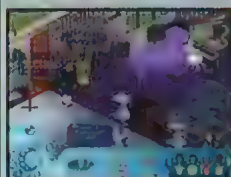
thesims.ea.com

TIE Fighter: Empire in Flames

A więc jednak! Po blisko 10 latach od premiery pierwszego TIE Fighter (lub odpowiednio 8 i 5 w przypadkach umożliwiających grę po jedynie właściwej stronie - X-Wing vs. TIE Fighter i X-Wing Alliance) ponownie przyjdzie nam zasiąść w ciasnym kokpicie myśliwca TIE i udowodnić rebelom, że bunty są bardzo, ale to bardzo niewskazane! Nowy TIE tworzony jest na bazie engine'u opracowanego przez Verant na potrzeby Star Wars Galaxies: Space Expansion - Totally Games, developera realizującego obecnie dla LucasArts sequel Secret Weapons of the Luftwaffe. Datę premiery TIE Fighter: Empire in Flames przewidziano na początek przyszłego roku.

www.lucasarts.com

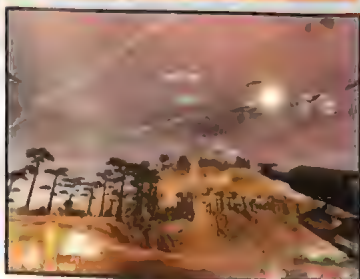
The Sims Online - wolny start



Electronic Arts przyznało, że The Sims Online zostało przyjęte znacznie chłodniej, niż powszechnie oczekiwano. Fakt, że po 7 tygodniach od dnia premiery gry zarejestrowanych było jedynie 82 tys. graczy, zmusił EA do zweryfikowania prognoz bazujących na założeniu, że w dniu 30 marca, a więc podczas zakończenia roku podatkowego, zaistnieje 200 tys. online'owych Simów. Wolny start The Sims Online - swobodnego probierza popularności gier sieciowych - nie oznacza jednak, że gra nie odniesie spodziewanego sukcesu. Nieustanne rozbudowywanie świata gry i fakt obniżenia ceny "podstawki" do niej z 49 do 39 dolarów (kwota 10 dolarów miesięcznego abonamentu pozostaje niezmienną) może zwiększyć tempo zaludnienia wirtualnego Sim-świata. Z ostatniej chwili: premiera The Sims Online w Europie najpewniej odbędzie się dopiero jesienią.

www.breedgame.de

Syberia 2 oficjalnie



Breed

I ponownie wracamy do wspólnego dzieła brytyjskiego Brat Design i... Niestety równocześnie z nową partią fotek z gry jej twórcy ujawnili, że ten kosmiczny (tak metaforycznie, jak i dosłownie) first-person shooter nie pojawi się przed letnim przesileniem, a być może nawet - jesienną równonocą.

3 nowe tytuły w serii

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



Już w sprzedaży!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.colorejekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. WORMS 2
2. PANZER ELITE
3. MDK 2
4. PIZZA SYNDICATE
5. ATLANTIS II
6. HOPKINS FBI
7. COLIN MCRAE RALLY
8. SACRIFICE
9. FALLOUT 2
10. PIZZA SYNDICATE

Za okres styczeń-luty 2003. Stan na dzień 24 lutego.

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19,90 zł
DESTRUCTION DERBY 2	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
INSANE	19,90 zł
LARRY 7	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
RAILS ACROSS AMERICA	19,90 zł
PIELGZYM (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
SCREAMER RALLY	19,90 zł
ŚNIEŻNY RAJD 2002	19,90 zł
THE STING	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł



Heaven & Hell

Heaven & Hell to niemiecka odpowiedź na Black & White - czyli miks Gottsimulatora, "symulatora boga" - i strategii czasu rzeczywistego. Akcja gry rozpoczyna się na 1500 lat p.n.e. od wyboru jednego z czterech ludów gotowych na przyjęcie za obowiązujące przykazania "nie będziesz miał bogów cudzych przede mną". W utrzymaniu się na ołtarzach i co ważniejsze - w sercach ludzi, pomocą cuda i plagi (każda z nich wywiera wpływ nie tylko na społeczność, ale także ogólnie ujęty świat gry!) oraz dysponujący zróżnicowanymi umiejętnościami prorocy głoszący swoje słowo. Na twoje usługi pozostaną także gromy z jasnego nieba, płonące krzewy, całkowite zaćmienia i inne fenomeny uznawane zwyczajowo za przejawy boskiej działalności. Cel Heaven & Hell zawiera się w znanym skądinąd zdaniu - Może Być tylko Jeden (co brzmi szczególnie interesująco w zestawieniu z możliwością gry cooperative). Zabawę w Niebo i Piekło, w pojedynkę lub z (nie)przyjaciółmi, rozpoczniemy jeszcze przed letnim przesileniem.

www.gottsimulator.de

Driver 3

W tym roku, w ramach serii Driver, wyjdzie trzecia część gry. W Driver 3, jak i w poprzednich częściach, gracz będzie sterował kierowcą, który musi wykonać określone zadania. W tym przypadku, gracz będzie musiał wykonać zadania, które będą bardziej skomplikowane niż w poprzednich częściach. W Driver 3, gracz będzie musiał wykonać zadania, które będą bardziej skomplikowane niż w poprzednich częściach. W Driver 3, gracz będzie musiał wykonać zadania, które będą bardziej skomplikowane niż w poprzednich częściach.



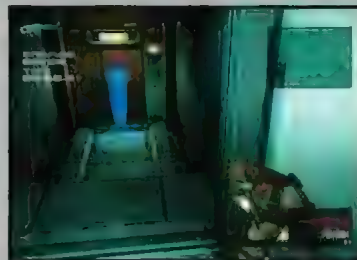
Prisoner Of War 2?

Twórca Prisoner of War - Wide Gamet, ujawniło, że mimo osobistej chęci stworzenia ciągu dalszego "wielkiej ucieczki z obozu jenieckiego" niewielkie są szanse, by takowy miał kiedykolwiek ujrzeć światło dzienne. Na przeszkodzie stoi ponoć niezłomna postawa Codemasters, które nie zamierza (jakoby) zajmować się produkcją i wydaniem potencjalnego sequela PoW.

www.codemasters.com/pow/front.htm

Starsky & Hutch - szczegóły

O komputerowej adaptacji serialu Starsky & Hutch informowaliśmy już niejednokrotnie. Powracamy do tematu, gdyż producent i wydawca gry (ściślej - gier, ponieważ S&H pojawia się na wszystkich liczących się platformach) - Empire Interactive - dosłownie w przededniu jej premiery ujawnił nieco więcej informacji na temat tej samochodowej gry akcji. Starsky i Hutch to bohaterowie popularnego w latach 70 serialu kryminalnego. Akcja gry, po-



MGS 2:

Substance w marcu!

Fani Snake'a - bohatera słynnego konsolowego 'sneakera' Metal Gear Solid nie mogli uwierzyć dochodzącym stąd i zowąd pogłoskom, jakoby Konami wstrzymało prace nad pecetową wersją Metal Gear Solid 2 (w wersji poszerzonej, określanej właśnie podtytułem Substance). Wbrew nim Substance PC pojawić się ma już w marcu tego roku.

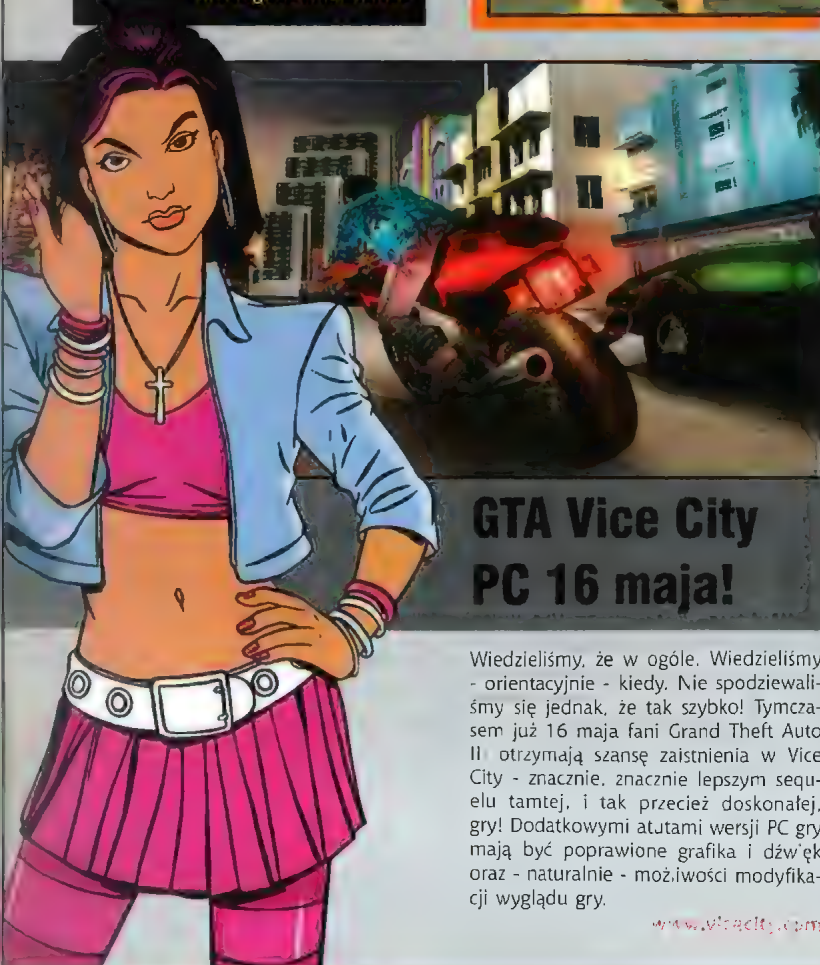
www.konami.com/products/mgs2_sub/

Restricted Area



Nieznane nam dotąd bliżej niemieckie Master Creating śmiało wystąpiło przed szeregi twórców gier, informując o Restricted Area, zajmującym obecnie firmę miksie gier akcji i role-playing. W grze kierować będziemy czteropersonową drużyną najemników-specjalistów (strzelec wyborowy, mistrz sztuk walki, haker i... psionicznik, czyli magiczka przyszłości!), których szkolić będziemy w 30 dyscyplinach/umiejętnościach przypadających na każdą z tych osobowości. Świat gry tworzony jest na bazie autorskiego IRIS engine, umożliwiającego generowanie planów gry. Atutami Restricted Area są również najeżona zwrotami akcji fabuła i... tworzone przez komputer zadania.

www.restricted-area.net/



GTA Vice City PC 16 maja!

Wiedzieliśmy, że w ogóle. Wiedzieliśmy - orientacyjnie - kiedy. Nie spodziewaliśmy się jednak, że tak szybko! Tymczasem już 16 maja fani Grand Theft Auto II otrzymają szansę zaistnienia w Vice City - znacznie, znacznie lepszym sequelu tamtej, i tak przecież doskonałej, gry! Dodatkowymi atutami wersji PC gry mają być poprawione grafika i dźwięk oraz - naturalnie - możliwości modyfikacji wyglądu gry.

www.vicecity.com

dzielona na 18 misji nawiązujących do poszczególnych odcinków serialu, rozgrywa się na ulicach fikcyjnego Bay City (Los Angeles), które przemierzać będziemy drużyną najemników Gran Torino. Jak na gliniarzy amerykańskich przystało, czę-



ściej będziemy strzelać, niż mówić, w czym wydatnie pomoże nam 6 rodzajów broni. Starsky & Hutch w wersji PC narodzić się ma jeszcze w kwietniu.

www.minds-eye.net

Outlaws 2

Już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, pojawi się Outlaws 2, sequel jednego znanego nam first-person shootera rozgrywanego na Bardzo Dzikim Zachodzie. Niestety niewiele ponad to, że bohater - podobnie jak w pierwszej części gry - przemierzać będzie kraj w poszukiwaniu morderców żony oraz córki i fakt, że tworzeniem gry zajmuje się Raven Software (być może na bazie technologii DOOM III) - nie wiemy.

Sunstorm Interactive R.I.P.

W poprzednich numerach tego magazynu informowaliśmy o trudnej sytuacji Sunstorm Interactive, firmy, która stworzyła kilka ciekawych gier. Niestety, firma ta nie przetrwała i została zamknięta. W tym numerze informujemy o tym, że Sunstorm Interactive została zamknięta i jej gry nie będą już dostępne.

WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey - Najdłuższa Podróż JUŻ W SPRZEDAŻY

Kartonowa
pudełko,
w którym po
łożeniu możesz
przechowywać grę

Płyty CD z grą:
The Longest Journey
Najdłuższa Podróż.
Chcą zawartść w pełni
odpowiada wersji
komputerowej



Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze

Dokładna
instrukcja
do gry

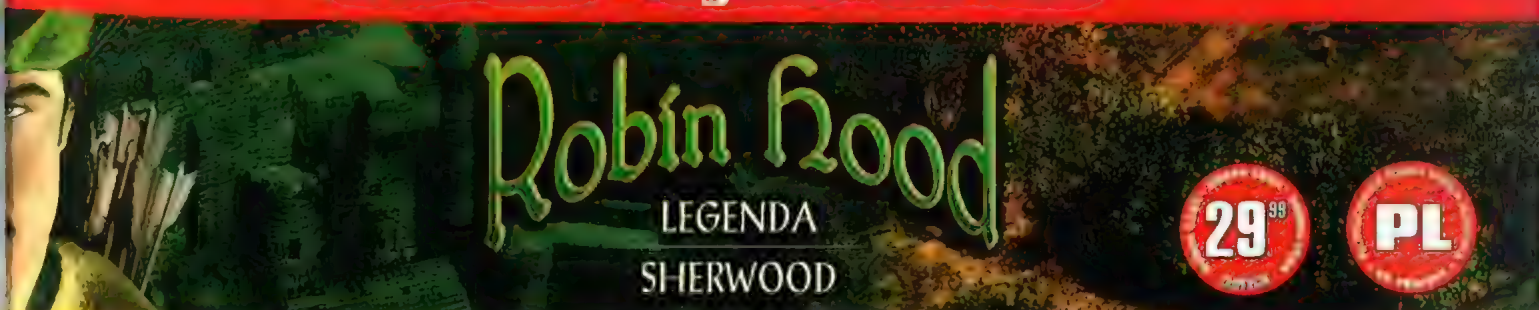


ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ Robin Hood - Legenda Sherwood



JESLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU

White Fear

■ Allor

GATUNEK: AKCJA/RPG

Lecieliscie kiedyś białym wielorybem na Księżyc? Nawet w grach zbyt wielkich szans na to nie było, ale jeśli kogoś interesują wie-
rzenia mieszkańców Arktyki, Himalajów, Skandynawii tudzież Celtów, a w dodatku lubi gry TPP z elementami RPG, już niedługo będzie miał ku temu okazję – właśnie w **White Fear**.



Mała, a właściwie duża uwaga na początek - jako że będziemy tu mieli do czynienia z latającymi wielorybami, można by podejrzewać, że będzie to gra skierowana do młodszych graczy. I choć twórcy faktycznie się do tego przyznają, od razu zaznaczają, że nie dają to pełnego obrazu sytuacji. Z dostępnych obecnie materiałów można się bowiem dowiedzieć o całkiem ambitnym planie „uwarstwienia” fabuły - dzięki czemu starsi gracze także będą w niej mogli coś dla siebie znaleźć. Takie drugie dno dla lubiących wgłębiać się w fabułę. Czy ten ambitny plan się powiedzie, zobaczymy dopiero po premierze, a póki co proponuję uwierzyć na słowo i w spokoju przyjrzeć się Iru oraz czekającemu go zadaniu.

Idzie zima, idzie

Iru, czyli główny bohater gry, jest chłopcem dorastającym w małej wiosce zagubionej wśród lodów. Ma on zostać szamanem, ale niestety pojawia się zła wiedźma Sukko (dawno temu uwieczona pod lodem zdołała się właśnie jakoś uwolnić) i potężnym zaklęciem zakuwa wszystkich mieszkańców w bryły lodu, a ukochaną Iru przemienia w wilka. Północ świata pogrąży się w chaosie, pojawiają się przeróżne monstra żyjące dotychczas jedynie w mitach - że większość z nich będzie wrogo do nas nastawiona, dodawać nie trzeba. Oczywiście jedyną osobą zdolną stawić wiedźmie czoło, uratować świat i wybrankę (kolejność przypadkowa) - jest Iru, którego krokami będziemy kierować.

Harpunem go, harpunem!

Na szczęście nie będziemy zmuszeni, by za ratowanie świata zabierać się z pustymi rękoma. Do dyspozycji będziemy bowiem mieli - poza

własną głową przydatną w rozwiązywaniu zagadek - po pierwsze, harpun, a po drugie - czary. Oczywiście i jedno, i drugie, wraz z postępami w grze, będzie się stawało coraz potężniejsze. Upgrade'y, znajdzki, nowe combosy - ma być tego pod dostatkiem. W dodatku, co jest szczególnie istotne w przypadku walki wręcz, nie będzie tutaj jakiegos skomplikowanego systemu wyprowadzania ciosów - gra ma być przecież dostępna również dla młodszych.

Duszkii do czarowania

Także czary nie będą wymagały ukończenia z wyróżnieniem studiów na Niewidzialnym Uniwersytecie czy innym Hogwarcie. Zresztą szamani to przecież nie czarodzieje, i tak sam z siebie Iru czarować nie będzie. Ale od czego pomoc do dobrych duszków - w sumie w grze będą cztery takie stworzenia, aczkolwiek nie ma się co nastawiać na spotkanie ich wszystkich już na samym początku przygody.

Po co komu aż cztery różne duszki? Ano odpowiadają one za cztery rodzaje magii, jaką będziemy się mogli w trakcie wyprawy posilkować. Zaklęć będzie - rzecz jasna - znacznie więcej, zresztą same duszki, podobnie jak i broń, także będzie można ulepszać: karmiąc je specjalnego rodzaju owocami. Całkiem to sprytnie rozwiązanie kwestii punktów doświadczenia i związanego z nim rozwoju postaci - bo, o czym już pisałem, ma to być przecież połączenie gry zręcznościowej w TPP z RPG-iem, ale dodawanie jakiś tabelek w grze dla młodszych graczy byłoby raczej niezbyt wyrafinowanym sposobem na zniechęcenie ich do grania.

Jaskinie do zwiedzania

Oki, po czarowaniu pora na parę słów o tym, gdzie nasz Iru podczas podróży zawędruje. Że zaczyna się na północy - to już wiadomo, ale na szczęście na lodowych pustkowiach inwencja twórców się nie skończyła. Wiadomo też, że będziemy mogli zwiedzić także wielkie lodowe jaskinie (urozmaicenie może niewielkie, ale to dopiero początek), dżunglę, wnętrza wulkanu czy obsydianowe więzienie. Będzie - rzecz jasna - także wspomniany na wstępie Księżyc, na który udamy się, też wspominałem, białym wielorybem. W sumie w grze ma być około dziesięćdziesiąt różnych obszarów należących do pięciu głównych tematów.

I to bardzo fajnie wyglądających! Gra powstała na engine Render Ware, znany choćby z Grand Theft Auto III (a tego tytułu nikomu rekomendować nie trzeba), a choć to zupełnie inna produkcja (o kierowaniu wielorybem póki co cisza), gołym okiem widać, że możliwości ma spore. Także jeśli chodzi o efekty specjalne: światełka, wybuchy, błyskawice - wygląda to tak, jak w porządnej grze wyglądająca powinno.

Jak długo?

Właśnie - wiadomo także, że w sumie - w zależności od oblatania w tego typu grach - ukończenie **White Fear** ma zająć od piętnastu do dwudziestu godzin. Niezbyt to dużo, ale na szczęście na jednokrotnym przejściu gry zabawa wcale nie musi się zakończyć. Przy drugim podejściu będzie bowiem można wybrać między trzeba różnymi profesjami Iru: normalną (znaną z pierwszego razu) oraz wojownikiem (duża wytrzymałość i siła, ale bardzo ograniczony repertuar zaklęć) i magiem (dużo czarów, ale słabszy fizycznie), co pozwoli na wiele rzeczy spojrzeć z zupełnie innej perspektywy.

Czy to wystarczy, by po tę grę sięgnąć? Moim zdaniem - tak, bo przecież podobnych ostatnimi czasy na PC jest jak na lekarstwo. Jeśli ktoś nie chce pakować się w konsolę (notabene gra ta będzie także dostępna na PS2), a tego typu klimaty lubi bądź ma rodzeństwo/dzieci/kuzynów, którzy w tego typu rozrywce gustują, za dużego wyboru po prostu nie ma.

Na szczęście ten zapowiada się bardzo przyjemnie, choć na sprawdzenie tych zapowiedzi w akcji trzeba jeszcze będzie nieco poczekać - premiera ma mieć miejsce w drugim kwartale - w sam raz na wakacje.

① White Fear

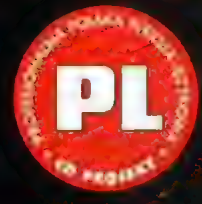
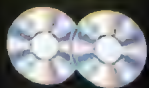
■ Producent: Widescreen Games

JUŻ W SPRZEDAŻY!

MASTER OF ORION 3

PODBIJ GALAKTYKĘ

2CD

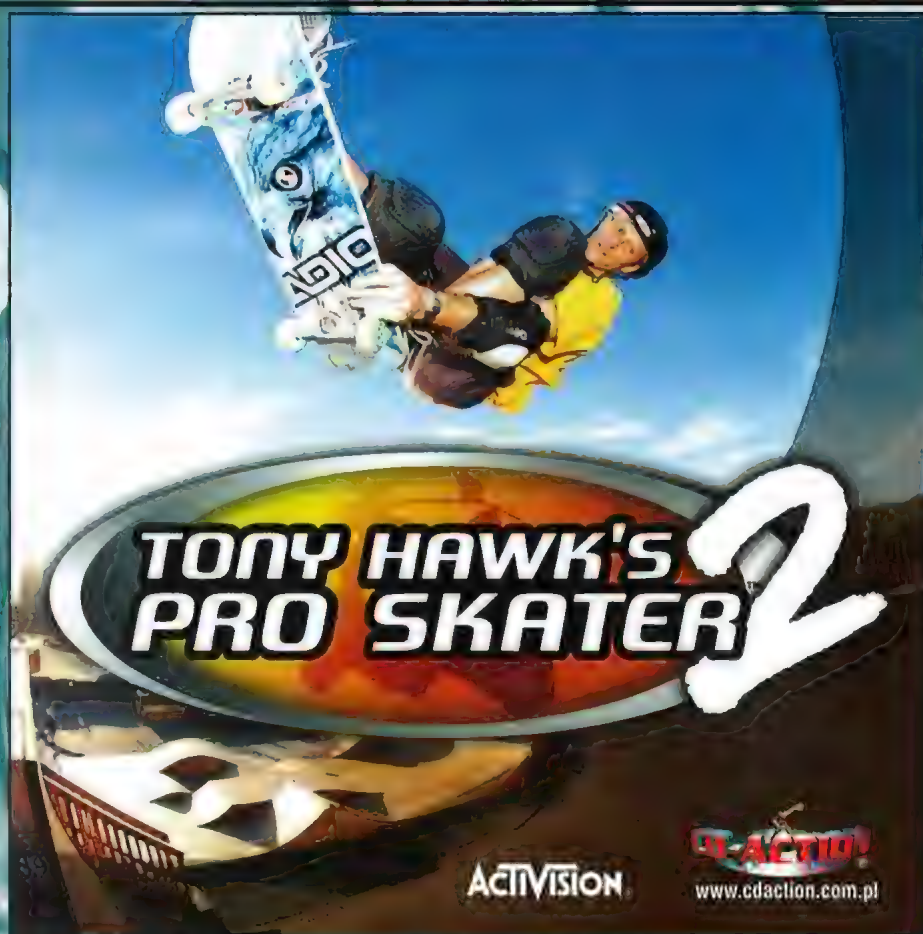


Master of Orion 3 jest kontynuacją najstojniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras, masz niepowtarzalną szansę podbój galaktyki. Budując imperium, będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, walczył na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiągnięcie celów pokojowych. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem, będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!



www.cdprojekt.info
TWÓJ ZBIÓR INFORMACJI

ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com.pl

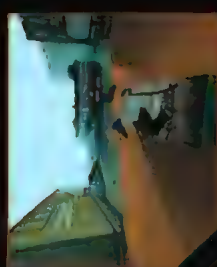
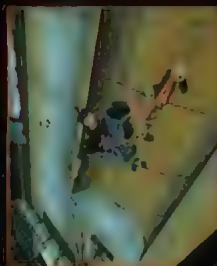


CD-ACTION

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



©1999, 2000 Activision, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane i rozpowszechniane przez Activision, Inc. Stworzone przez LTI Gray Matter, część Luvsay Technologies Inc. i Neversoft Entertainment, Inc. Activision jest zastrzeżonym znakiem towarowym, a Tony Hawk's Pro Skater i Pro Skater s. znakami towarowymi Activision, Inc. Tony Hawk jest znakiem towarowym Tony'ego Hawka. Wszystkie imiona i nazwiska postaci Marvel wraz ze swym swoistym wyglądem stanowią znaki towarowe i ©2000 Marvel Characters, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pozostałe znaki towarowe i nazwy handlowe stanowią własność odpowiednich firm.

ACTIVISION

www.cdaction.com.pl

CZY WOJNY MOŻNA UNIKNAĆ?



action

SPRAWDŹ NA STRONIE 58.

**NOWA GRA STRATEGICZNA Z SERII
EUROPA UNIVERSALIS JUŻ W SPRZEDAŻY!**

II WOJNA ŚWIATOWA



Poznaj najnowsze dzieło twórców słynnych gier strategicznych Europa Universalis I i III Gra II Wojna Światowa (na świecie znana pod tytułem Hearts of Iron) pozwoli Ci wcielić się w przywódcę dowolnego państwa na świecie. Dzięki niej będziesz mógł zmienić bieg historii. To czy II Wojna Światowa wybuchnie i jak się potoczy, będzie zależało wyłącznie od Ciebie. Wiernie odwzorowane realia geopolityczne pozwolą Ci poczuć się jak prawdziwy uczestnik wydarzeń z tamtego okresu!

- Gra obejmuje lata 1936-1948 - jeden z najbardziej burzliwych okresów w dziejach ziemi
- Zaawansowana symulacja systemów politycznych oraz skutków ich funkcjonowania
- Rozbudowany system wynalazków
- Historyczni przywódcy i generałowie
- Złożony system militarny
- Zoptymalizowany tryb dla wielu graczy
- Edytor scenariuszy
- Wyjątkowa polska wersja językowa zawiera możliwość wyboru gry na mapie polsko lub anglojęzycznej
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt

W DRUGIEJ POŁOWIE ROKU KOLEJNA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS:

MROCZNE WIEKI

Gra twórców Europa Universalis I i II oraz II Wojna Światowa. Tym razem przeniesiesz się do czasów mrocznego średniowiecza. Twoim głównym zadaniem będzie nie podbój prowincji, a zdobycie jak największego prestiżu i autorytetu swojej dynastii. Będziesz to mógł osiągnąć na wiele sposobów: zawierając sojusze militarno-ekonomiczne, kierując gospodarką i polityką wewnętrzną, jak również wyniszczając szacunek sąsiadów siłą. Po zakończeniu gry możesz przenieść zapisy z Mrocznych Wieków gry do Europa Universalis 2 i dalej kierować losami swojej dynastii.



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

NUMER
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info

GATUNEK: HORROR/SHOOTER

PAINKILLER

Painkiller to bardzo dobrze zapowiadający się horror/shooter polskiej produkcji. Aby jak najlepiej przedstawić wam tę grę, postanowiliśmy zadać kilka pytań Adrianowi Chmielarzowi – liderowi grupy People Can Fly, pracującej aktualnie nad tym tytułem.

■ SLip

Zacznijmy może od spraw technicznych. Jak oceniasz wasz autorski engine graficzny?

To nie jest dobre pytanie – bo wiadomo, że mi się podoba. Jestem w nim zakochany, sypiam z wydrukiem kodu pod poduszką. A poważnie: nie będę deklarował, że to jeden z lepszych engine'ów na świecie, bo wszyscy rozczarowani dotychczasowymi osiągnięciami polskich developerów przewrócą zdeglustowani oczami i sapną z niechęcią. Proponuję poczekać, aż słowo ciatern się stanie i na sieć trafi demo, wtedy wrócimy do rozmowy.

Zresztą, mógłbym wystrzelać z siebie serię bliżej nieokreślonych terminów a la 'poly-bump', 'pixel shading' czy 'global illumina-

tion', ale osobiście jestem wrogiem takiego postrzegania gier. Świat PC niezdrowo się podnieca każdą nowinką technologiczną, ja zaś mam wrażenie, że w grach nie do końca o to chodzi. Wystarczy zerknąć na świat konsol: kogo interesuje, na jakim engine'ie zrobiono Silent Hill 3? Na filmach widać, że japońscy programiści-pionierzy zrobili miękkie cienie rozkładające się nawet na postadach, ale nie znajdziemy tej ciekawostki w żadnej informacji prasowej. Dlaczego? Bo japończycy najpierw zastanawiają się, jaką grę zrobić, a potem dopiero, jaki engine będzie do tego potrzebny. W świecie PC często jest odwrotnie, ot, panu Carmackowi zachciało się zrobić real-time'owe oświetlenie i teraz dokoła tego obudowywana jest gra.

Gra ma też korzystać z engine'u fizycznego Havoka. Jakie to daje możliwości?

To zupełnie nowa jakość w grach. Realistycznie zsuwające się po schodach trupy to tylko przedsmak tego, co może zaole-

rować prawdziwa symulacja fizyki w grach. Gry o wyścigach samochodowych już dawno z niej korzystają, ale inne produkcje dopiero zaczynają wachać to nowe dla nich terytorium.

FPS-y to wymarzone pole dla popisów Havoka. Widzimy dwa zombiaki, wystrzelamy pomiędzy nich rakietę. Siła wybuchu pcha jednego na drewniane drzwi, które „z wrażenia” pękają jak bańka mydlana, drugi zaś leci pod sam sufit i zawisa na żyrandolu. Pod wpływem ciężaru potwora żyrandol spada z trzaskiem na ziemię, zabijając przez przypadek kolejnego wroga. I to wszystko dzieje się „samo z siebie”, nie jest zaskryptowaną akcją, lecz wynikiem fizycznych interakcji. A że w Painkillerze fruwających zwłok będzie sporo, trafi się zapewne niejedna taka (przyjemna) chwila.

Skupmy się teraz nad singlem Painkillera. Czy mógłbyś powiedzieć coś na temat fabuły? Jaka jest tematyka gry, jaki klimat będzie jej towarzyszył?

Nasz bohater zajmuje się zawodowo wysyłaniem przeklętych dusz tam, gdzie ich miejsce: z powrotem do piekła. Jeśli nigdy nie widziałeś na własne oczy żadnego demona czy wampira, właśnie dlatego że Painkiller zobaczył go przed tobą...

Istnieją miejsca na Ziemi, gdzie zło zakłada własne przyczółki w nadziei przyspieszenia Armageddonu. Opuszczone budowle, stare zamczyska, niedostępne jaskinie... „Czyszczenie” takich miejsc to nie tylko odruch dobrego serca, ale także bardzo intratne zajęcie – motywacja naszego bohatera obejmuje obie te rzeczy.

Czyli – można powiedzieć – taki „tech nowiedźmin” albo klon „wiecznego łowcy”?

Painkiller zawiera umowę z demonem Sammae'lem, dzięki której za każde sto dusz przeniesionych do podziemnego królestwa Sammaela otrzymuje lokalizację kolejnego „gniazda”, a także nawet – na krótką chwilę – jego specjalne moce. Uważaj, czytelniku, zadaje sobie zapewne pytanie, jakim cudem Painkiller nawiązuje współpracę z przedstawicielem zwalczanego przez siebie gatunku i dlaczego ów przedstawiciel się na to zgadza. Pozwól sobie zostawić tę kwestię otwartą i nie

GATUNEK: SPACE-SIM ON-LINE

Ace of Angels

■ Qn`ik

Kierunek rozwoju gier jest jasny i identyczny z wszelkimi innymi tendencjami na tym świecie – cechuje go globalizacja. Stereotyp gracza samotnika, pozbawionego kontaktu ze światem zewnętrznym, już dawno odszedł w zapomnienie. Do Polski trend ten jeszcze nie dotarł, głównie z winy monopolu komunikacyjnego – mało kto ma dostęp do stałego i bardzo szybkiego łącza, które jest wymagane do przyjemnej gry w Internecie. Ace of Angels tego nie zmienia, ale być może zainteresuje niektórych graczy, którzy do tej pory nie chcieli nawet myśleć o bataliach via Internet.

Jak widać na obrazkach, Ace of Angels jest kolejnym reprezentantem ostatnio coraz popularniejszego gatunku symulatorów kosmicznych.

Autorzy robią go już od lat, stale dodając nowe możliwości. W momencie gdy to piszę,

gotowy jest już pierwszy tryb rozgrywki, drugi jest właśnie testowany, a trzeci – w planach. Zanim jednak przejdę do ich opisu, podam kilka szczegółów technicznych.

W wymaganiach sprzętowych można zobaczyć dość archaiczną już konfigurację – do gry ponoć ma wystarczyć procesor z 300 MHz, 64 MB RAM-u, 20 MB na dysku twardym i zwykły modem 33,6. Brzmi zbyt pięknie, aby mogło być prawdziwe? Być może – ale rekomendowane wymagania różnią się tylko o 100 MHz w przypadku procesora, kolejnymi 64 MB pamięci i modemem... 56k – który jest dzisiaj niemal w każdym komputerze. Być może po raz pierwszy polscy gracze będą mogli zagrać w Internecie, korzystając tylko ze zwyczajnego, tępsowego ryczałtu?

Na serwerach Ace of Angels naraz może się pojawić pokaźna liczba kilku tysięcy graczy. Mogą oni grać na otwartej przestrzeni i nie przejmować się niczym poza walką i ewentualnym porównywaniem odnoszonych wyników z innymi pilotami. Drugi tryb będzie niejako preludium do kampanii – w nim znajdują się już nieskomplikowane zadania, których będzie się można podjąć, jak i możliwość zakupu nowych części do statku. Ostatnim trybem będzie sama kampania – tu gracz wybierze postać spośród ośmiu ras, której zostanie wierny do końca – na nudę na pewno narzekać nie będzie.

Równość wśród graczy będzie tylko na początku – później struktura ma być bardzo zhierarchizowana. Więcej oędzie można weteranowi niż rekrutowi – w tym nic dziwnego nie ma. Jednak nieco ciekawiej się robi, gdy zastrużeni gracze mają rzeczywisty i bardzo duży wpływ na fabułę gry. W Ace of Angels każdy żołnierz będzie miał butawę w plecaku – każdy może zostać generałem i pokierować batalią młokosów w walce. Gracz może również wziąć czynny udział w życiu własnej nacji – nie tylko walcząc, ale również interesując się (i ingerując naturalnie) polityką.





Dość ciekawie rozwiązano kwestię śmierci gracza na polu bitwy. Oczywiście w przypadku dwóch pierwszych trybów problemu żadnego nie ma - po prostu postać wraca do punktu wyjścia po czymś w rodzaju tego, co znamy z FPS - respawnu. Nieco bardziej skomplikowane jest to w kampanii - po zniszczeniu statku gracz może się ratować katapultowaniem, po czym obserwować losy potyczki. Jeśli jego strona wygra, zostanie odratowany, jeśli nie - wzięty do niewoli. Nie jest to jednak sytuacja beznadziejna, gdyż - jak wiadomo - niewolników zawsze można wykupić albo... mogą oni uciec.

Ace of Angels ma być symulatorem z prawdziwego zdarzenia. Sądząc z zapowiedzi autorów, sam Isaac Newton nie miałby zastrzeżeń do fizycznego modelu lotu statków. Co ciekawe, tych do wyboru jest (na razie, być może autorzy dodadzą jeszcze kilka) 20, a w każdym z nich można jeszcze zainstalować różne rodzaje broni. Ponoć model lotu itp. został opracowany na podstawie doświadczeń NASA. Nie wiem jednak, jakie doświadczenia ma ta organizacja, jeśli chodzi o podróż hiperprzestrzenne - a tych w grze nie zabraknie. Nie będzie tu

jednak znanego choćby z „Gwiezdnych Wojen” nagłego przeskoku z prędkości „normalnej” do nadświatłowej - statki rozpędzać się będą powoli. W podróży będzie się również można natknąć na roje meteorów...

Niewielkie kłopoty mogą się pojawić przy próbie zakupu gry - można go dokonać tylko przez Internet; AoA nie będzie dystrybuowana w zwykłym trybie, w sklepach. Na razie nie znam jeszcze ceny, lecz na pewno nie będzie ona dostosowana do polskiego rynku. Nie wiadomo, czy będzie jednorazowa, czy trzeba będzie płacić miesięczny ryczałt za korzystanie z serwerów. Myślę jednak, że warto się jej bliżej przyrzeć i na oficjalnej stronie gry obserwować postęp prac: <http://www.aceofangels.com/>. Już tylko newsy i forum pozwalają stwierdzić, że teraz - gdy AoA jest dopiero we wczesnej fazie beta, wykreowany świat „żyje” - między graczami nawiązują się przyjaźnie, pojawiają się też spory, dyskusje etc. Globalna wioska pełną gębą! 



FPS

Ace of Angels

Producent: Flying Rock Enterprises

Obejrzyj intro Ace of Angels!

Zrobiło ono niemałą furorę w redakcji, głównie ze względu na znakomitą muzykę. Znajdziecie je na Cover CD w dziale Bonus (CDA 1/03). Obejrzyjcie i podziwajcie - zajmuje niecałe 3 MB!





Rezerwowe Psy 2

■ Rabid Campari

Przedem trudne zadanie. Do zapowiedzi dostanę sequel jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier ostatnich lat – na dodatek doszczętnie „zjechanej” przez redakcję CDA.

Zostawmy jednak dawne (?) dzieje i przejdźmy do najnowszego dziecka Nekrosoftu. Jednym ze słabszych elementów poprzedniej części RP był z pewnością silnik graficzny. To głównie przezeń tytuł sprzedawał się za granicą umiarkowanie, chociaż autorzy zapewniali, że Rezerwowe Psy podbiły Zachód. Tak czy inaczej Nekrosoft zdecydował się zainwestować w nowy, sprawniejszy silniczek. Może chłopcy nie poszli na całość i nie umiejscowili akcji w 3D, lecz dopieścili tradycyjne 2D z rzutem izometrycznym. O sile grafiki RP2 zadecydują: realistyczne tła, wyższa rozdzielczość, ładne tekstury i „zjadliwa” dla oka paleta kolorów. Szczególnie cieszę się tą ostatnią wiadomością. Przypomnijcie sobie mordercze kolorki z „Jedynki”... Reasumując, programiści uatrakcyjnią stronę wizualną cyklu, ale na pierwszy rzut oka zamierzają to zrobić stosunkowo małym kosztem.

Co do fabuły oraz rozgrywki: zapomnijcie o jakichkolwiek innowacjach. Nadal powierzone nam misje będą bazować na wyżyłaniu jak największej liczby wrogów (członków innej mafii, a także pojedynczych osobników – zdrajców, świadków koronnych itp.), tak że gracze o słabych nerwach nie powinni ruszać

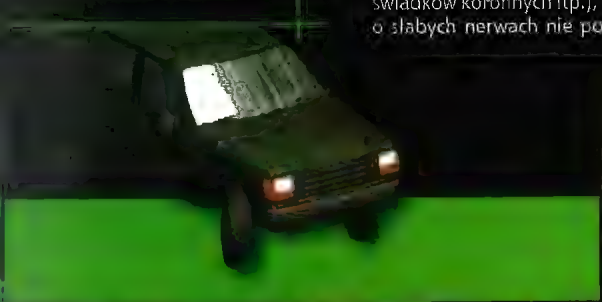
RP2. Szkoda, że Nekrosoft nie skierował Rezerwowych w kierunku np. Commandos. Wtedy gierka miałaby przynajmniej sens i byłaby bardziej grywalna, bo chyba niewielu osób miluje się w zabijaniu dla samej przyjemności (wątpliwej) z tego płynącej. To samo tyczy się scen erotycznych, będących wizytówką RP.

W samej walce również nie uświadczymy zbyt wielu zmian. Nadal będzie się ona toczyć w trybie turowym a la Jagged Alliance 2. Przy czym warto wspomnieć o stopniowym rozwoju poszczególnych postaci (na wzór CRPG), które z każdą misją będą się stawały odporniejsze i – co oczywiste – bardziej doświadczone. Zresztą łańcuch przyczynowo-skutkowy ma odegrać niemalą rolę w sequele Rezerwowych Psów. Obcowanie z produktem powinny urozmaicić pojazdy (kilkanaście) oraz kilkadziesiąt rodzajów broni – chociaż w tym względzie widać znaczny postęp.

Premiera Rezerwowych Psów z już wkrótce.

❶ Rezerwowe Psy 2

■ Producent: Nekrosoft



W SAMYM CENTRUM
KOSMICZNEJ ZADYMY

Unreal II

THE AWAKENING

Po zakończeniu służby w kosmicznych marines zostałeś wysłany na sam koniec galaktyki, nad granicę Ziemskej Kolonii. Twoje nowe życie było po prostu nudne. Praca polegająca na pilnowaniu porządku w kolonii, była monotonna i mało ciekawa. Jednak wkrótce miało się to zmienić...



LEGEND

ATLRI



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



Grę Unreal 2 wraz z polską instrukcją i pudełkiem kupisz tylko w sieci

Media Markt

Warszawa-Biała
Centrum Handlowe Sarni Stok
ul. Sarni Stok 2

Łódź
Centrum Handlowe M1,
ul. Bedzińska 80

Łódź
Centrum Handlowe M1,
ul. Kisielewskiego 8/16

Łódź
Grunwaldzka 270

Kraków
Centrum Handlowe M1,
ul. Pokoju 67

Łódź
Centrum Handlowe M1,
ul. Brzezinska 27/29

Łódź
Galeria Łódzka,
ul. Piłsudskiego 15/23

Lublin
ul. Tomasza Zana 31

Poznań
Centrum Handlowe M1,
ul. Szwajcarska 14

Szczecin
Centrum Handlowe Piast
ul. Mieszka 1 73

Warszawa-Marki
Centrum Handlowe M1,
ul. Marsz. Józefa Piłsudskiego 1

Warszawa
ul. Górczewska 212

Warszawa
ul. Ostrobramska 79

Warszawa
ul. Krakowska 61

Wrocław
Galeria Dominikańska
ul. Dominikański 3

Zabrze
Centrum Handlowe M1, ul. Szkubacza 1

GATUNEK: CRPG

■ Night Mare

40 lat minęło, odeszło w cień... Ups, nie ta kwestia. To już trzysta lat, kiedy niezliczone hordy złych fantomów dowodzonych przez boga Dark-Shu zaatakowały Golden Land...

Się ły owe nie miały jednak szans z Potęgą Cnoty, która potrafiła zważyć wszelkie przeciwności. (A jeśli ktoś w to nie wierzy, niech obejrzy samotnego Rambo pokonującego setki wrogów. Wtedy pogadamy.) Jednak jak powszechnie wiadomo (wszystkim, którzy niepomni wcześniejszego doświadczenia zobacząli również Rambo 2, 3 etc.), złó zawsze się odradza - a tylko od inwencji jego twórców zależy, czy w tej samej, czy zmodyfikowanej postaci. Nie inaczej zdarzyło się w Golden Lano, w którym zaczynały już wyrastać śliczne drzewka i rodziły się różowe bobaski, a góry skąpane w słońcu cieszyły sprzedawców tanich i kiczowatych wizytówek... Przecież taka sielanka nie mogła trwać długo!

Będzie gorzej!

Po pokonaniu ziemskiej inkarnacji Dark-shu wyzwoliciele Golden Land zostali wyniesieni pod niebiosa i szybko kanonizowani. Kult wzrastał przez stulecia, a ludzie już niemal zapomnieli o wcześniejszych bogach i pograżyli się w pewności siebie. Tylko jeden mądry człowiek - Kotar - wiedział, że wsze kie znaki na niebie i ziemi wskazują, że historia ma się powtórzyć. Zebrał radę, na której ustalono, iż sytuację może uratować tylko grupa trzech nowicjuszy i należy ich wysłać w daleką podróż w poszukiwaniu mitycznego magika Shuba-Khala. Owi trzej podróżnicy to Siger, Gertranger - Hush. Siger to najlepszy wojownik, Gertranger - przetężny czarodziej, a Hush to znakomity radionawigacyjny wskaźnik kursu (no, co ja poradzę, że tak - wg słownika - powinno się tłumaczyć słowo 'pathfinder?'). Decyzja o wysłaniu tej trójki należała do Kotara, któremu rada nie śmiała się sprzeciwić. Jednak ów czarodziej nie powiedział zgrozmadzeniu wszystkiego. Dzień przed wysłaniem trójki miał wizję - ukazały mu się stare, zapomniane już niemal świetliste bóstwa, które kazały mu wysłać na misję jeszcze jedną osobę...



Statystyki nie kłamią (?)

Golden Land to bardzo dobrze zapowiadający się CRPG. Co prawda, ostatnio na peceta wychodzi takich masa, jednak spośród tych zapowiadanych jest on niewątpliwie jedną z ciekawszych i obszerniejszych pozycji. Wg obliczeń autorów, aby przejść grę, trzeba będzie spędzić z nią grubo ponad 100 godzin! Nic w tym zresztą dziwnego, patrząc na dane liczbowe. Co prawda, istnieją trzy rodzaje kłamstw - kłamstwa, parszywe kłamstwa i statystyki, jednak w tym momencie musimy tym informacjom wierzyć. A trzeba przyznać, że przemawiają one znacznie na korzyść gry. Inna sprawa, że to nic nowego - jeszcze nie spotkałem się z press-packiem, w którym autorzy pisaliby o liczbie przeoczonych błędów.

Teraz się przygotujcie i zapnijcie pasy - zaczynamy. W grze znajdzie się 200 unikatowych lokacji - oczywiście usytuowane są one często w zupełnie odmiennym otoczeniu. Inne krajobrazy będą w żywej krainie Golden Land, inne w skalistym Turbernie. W grze bohater przemierzy trzy wielkie krainy, a każda z nich ma mieć bogatą historię i tradycję. Jako że świat gry nie osadzono w środowisku postnuklearnym, nie dało się uniknąć stworzenia wielu postaci - tych podczas gry napotkać będzie można nawet tysięcy! Autorzy obiecują, że każda ma być unikatowa - nie tylko ze względu na wygląd, ale i podejście do gracza. Gdy do tego wszystkiego dodam jeszcze, że

w Golden Land pojawi się ponad 100 zadań związanych bezpośrednio z fabułą i 150 pobocznych, to przeciętny fan CRPG już powinien dostać potężnego ślinotoku. A jeśli do tego dorzucę (całkiem gratis!) wiele możliwych zakończeń, przed oczyma mej duszy widzę ustawiające się kolejki pod sklepami. Gdy zaś jeszcze dołożę, że liczba przedmiotów w Golden Land będzie oscylować wokół 2000 (przy czym każdy może mieć dodatkowe magiczne właściwości, co uniemożliwia obliczenie wszelkich możliwych kombinacji), zaczęną się obawiać o to, czy aby tłum spragnionych polskich graczy nie zacznie okupować siedziby twórców. Aby więc uniknąć ekscesów, resztę rewelacji na temat gry w tym tekście pomnę - a uwierzcie, tak obszernego i wyczerpującego press-packa jak ten, który zafundowali prasie autorzy Golden Land, jeszcze w życiu nie widziałem.

Bohater z klocków

Postać, którą będziesz kierował w grze, stworzysz samodzielnie. Punkty należy rozdzielić między siedem głównych charakterystyk - mocy, zręczności, żywotności, percepcji, wiedzy, inteligencji i szczęścia oraz 27 dodatkowych (m.in. odporność na różne rodzaje magii etc.). Od wyboru dokonanego na samym początku bardzo wiele będzie zależeć - np. to, jak podchodzić będą do gracza NPC-e czy kto będzie się chciał dołączyć do drużyny.

Pełno... 2D

Opisałem już (a właściwie wymieniałem, bo na opis już nie starczy miejsca) sprawy fabularne - czas zatem przejść do interesów, czyli: grafiki. Programiści nonkonformistycznie zrezygnowali z „wojny zbrojeń” i dali spokój z tworzeniem ultrazaawansowanego silnika generującego grafikę. Nie będzie tu real time-shaderów, cudów, o niewiadach już nie wspominając. Za to na pewno spodziewać się można maksymalnego wyeksploatowania wszelkich możliwości oferowanych przez dwa wymiary, przy jednoczesnej małej „sprzętożerności” - gra będzie się uruchamiać na KAŻDYM sprzęcie, który obsługuje biblioteki DirectX7.0. Dzięki sztuczkom informatycznym - ponoć udało się skompresować sprite'y (których rozdzielczość sięga 4096 x 4096) tak skutecznie, by gra potrzebowała jak najmniejszą ilość pamięci RAM. Tyle, że trudno w to uwierzyć, zważywszy na gigantyczny świat Golden Land...

Skąd Vadis?

Teraz pytanie. Jak myślisz, kto jest odpowiedzialny za przygotowywanie zapowiadanej tu gry? BioWare, pod szyldem Interplaya, chce wyznaczyć nowy tor dla CRPG wytyczony przez tę firmę w Baldur's Gate? Otóż nie. Grę robi rosyjska firma Burut, zaś jej wydawcą będzie Russobit. Pozostaje tylko kwestia, czy nasi sąsiedzi zza Bugu rzeczywiście mają niesamowitego asa w rękawie, czy po prostu są geniuszami reklamy. Obstawiałbym, że prawda leży pośrodku - przecież na promocję słabej gry raczej nikt by nie chciał poświęcić tyle czasu i pieniędzy. Polecam szczególnie uważać stronę internetową Golden Land - sama w sobie stanowi ona majstersztyk (<http://www.goldenland-rpg.com/>), poza tym dostarcza wielu informacji o postępach w pracy programistów.

Golden Land

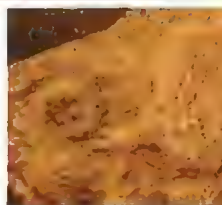
■ Producent: Burut/Russobit



Zagramy w to już wkrótce!

GATUNEK: **RPG**

SHADOWS of UNDRENTIDE



gem



Neverwinter Nights, ubiegłoroczne Magnum Opus bogów role-playing znanych śmiertelnikom jako BioWare, jest tytułem nadzwyczajnie żywotnym. Nie tylko dlatego, że Live Team NWN bezustannie wprowadza do gry nowe elementy, a o ich należyte wykorzystanie dba tysiące fanów – twórców, dzięki którym lista modyfikacji gry liczy już dobrze ponad 2000 pozycji. Nie dlatego nawet, że w całym zalewie kampanii „dla graczy przez graczy” znalazło się miejsce dla oficjalnych dodatków do gry. Dlatego że ambitne BioWare nie poprzestało na jednym expansion packu i ogłosiło jednocześnie rozszerzenia dwa!

Pierwszym z official add-onów jest Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, drugim – scharakteryzowane pokrótce w ramce „(...) ten drugi” – XP2. Stworzenie formy Cieni Undrentide – historii, obiektów, potworów, czarów i ich graficznych reprezentacji, wreszcie dresingu plansz i składających się na nie klocków – BioWare zleciło FloodGate Entertainment, firmie założonej przez pięciu członków legendarnego już Looking Glass Studios, autorów serii Ultima Underworld, Flight Unlimited, System Shock czy Thief. BioWare zastrzegło sobie przy tym prawo optymalizacji kodu, usprawnień Aurory (zestaw narzędzi developerskich,

którego część oddana została w ręce graczy) w kierunku wskazanym przez FloodGate i naturalnie – testów całości, dzięki czemu Shadows of Undrentide będzie na pewno nie gorsze niż Neverwinter Nights.

Kampania pojedynczego gracza w Shadows of Undrentide rozpocznie się standardowo – nasz heros podejmie się nieskomplikowanego zadania, by następnie – już w jego trakcie – dowiedzieć się, że po szyję utkwiał w czymś o znaczeniu przewyższającym jego przypuszczenia. Cała historia dzielić się będzie na trzy rozdziały (łącznie jakieś 30 godzin gry, czyli mniej więcej tyle, ile trzy pierwsze rozdziały historii i pakietu Aritheth) i wieść nas będzie przez nieznane dotąd





dobrych, jak złych postaci (ponoć obejść się ma bez cięć w przypadku puli punktów doświadczenia u tych zasługujących na moralne potępienie, wynikające z mniejszej liczby „złych” questów).

Cienie Undrentide wprowadzą do świata Neverwinter Nights zaskakująco wielką liczbę znaczących i wyraźnych nowości. Prócz nowych krajobrazów - miejskiego zimowego, pustynnego i ruin, w grze pojawi się ok. 15 nowych typów potworów. Jak dotąd duet FloodGate-BioWare przyznał się do formian (ludzie-mrówki) i stingerów (ludzie-skorpioń), bazyliżków i gorgon, meduz i... przerosniętego kurczaka - cockatrice'a, wreszcie sfinks i wyrmlinga, czyli młodego smoka. W jeszcze bardziej imponujący sposób, bo aż o ponad 50, powiększy się dostępny graczom arsenał magiczny. Twórcy obiecują, że każda z postaci magicznych otrzyma przynajmniej kilka spośród nowych czarów, m.in. aurę cnały, magiczny kiel, prawdziwe uderzenie, tarczę, wywołanie lekkich/krytycznych ran czy... rękę Big by'ego - wielką zieloną pięść miażdżącą wrogów! Pojawiają się także czary pozwalające wykorzystać, lub odwrócić, nową zdolność magii - bazyliżkowej zamiany w kamień.

Postaciom tworzonej na potrzeby Shadows of Undrentide (ale nie tylko, gdyż wszystkie nowości z Cieni znajdą zastosowanie w oryginalnej kampanii Neverwinter Nights) udostępniono kilkanaście nowych umiejętności, m.in. wielkie rozplatanie, brudną walkę i łucznictwo zen, a dla postaci magicznych - świętą moc i zwiększoną penetrację czarów. Nie będzie natomiast nowych klas postaci, jednak pojawiają się dwie podklasy

otwierające - w uznaniu wcześniejszych zasług, czyt. doświadczenia - prestige classes (jak dotąd jedyną znaną jest napper scout).

Nie sposób nie wspomnieć również o podjętej już w pierwszym dodatku próbie przywrócenia - w pewnym ograniczonym stopniu - kontroli nad grami. Dzięki temu otrzymamy wreszcie dostęp do ich wyposażenia oraz - co jeszcze ważniejsze - możliwość wydawania im prostych poleceń w rodzaju „ukryj się” lub „nie atakuj, dopóki ja nie zaatakuję”. FloodGate postara się także tchnąć nieco więcej życia w tych dotychczasowych zombi, dzięki czemu - prócz opowiadania na raty historii swego życia - będą oni aktywnie uczestniczyć w rozmowach z postaciami niezależnymi czy też udzielać porad dotyczących sposobów uniknięcia pułapki albo ominięcia wyjątkowo nieprzychylnie nastawionego do nas stwora...

Cienie Undrentide rzucą cień również na gry sieciowe. Prócz nowych zestawów „klocków”, z których mistrzowie gry składać będą labirynty, pojawiają się nowe pułapki oraz nowy - modyfikowalny w trakcie gry - system losowania „łupów”. Premierę odbędzie także funkcja Plot Wizard, czyli „automatycznej fabuły/przygody”, której wyjaśnienie sprowadzić można do prostego „wcisnąć przycisk, stwórz grę”!

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide przyjdzie nam zgłębić wiosną 2003. Lokalizacją dodatku i jego wydaniem zajmie się najprawdopodobniej CD-Projekt.



...ten drugi

Drugi z oficjalnie zapowiedzianych dodatków do Neverwinter Nights określany jest jak na razie jedynie nazwą roboczą XP2, a tworzony przez samo BioWare. W przeciwieństwie do Shadows of Undrentide, ten przeznaczony będzie dla doświadczonych bohaterów, co oznacza, że najpewniej przełamana w nim zostanie bariera 20 poziomu doświadczenia. Twórcy XP2 rozważają także powiększenie jednocześnie dostępnej liczby gier. Biorąc pod uwagę to, że Knights of the Olo Republic, a nie Gra BioWare'u, ma mieć ich dwóch - w miarę bezpieczne można zakładać, że w XP2 nasza drużyna będzie się składać przynajmniej z trzech bohaterów. Nestety, nic więcej na temat drugiego dodatku nie wiadomo. Pewne jest jednak to, że worek ze szczegółami rozwiąże się już po premierze Cieni i wtedy doń powróćmy...

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Producent: BioWare/FloodGate Entertainment

6 NOWYCH TYTUŁÓW,
KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie Granie

ŻYŹ W SPRZEDAŻY. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.





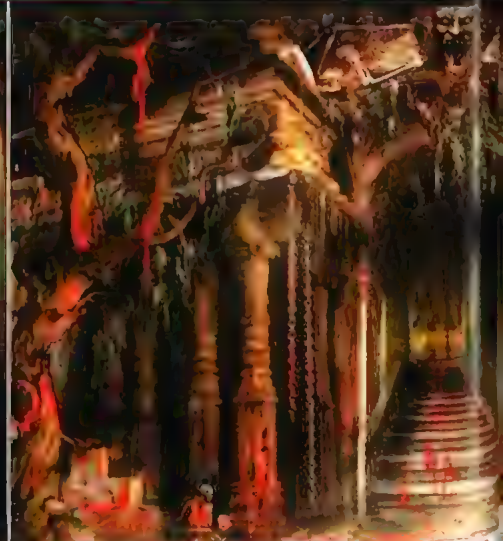
GATUNEK: **AKCJA**

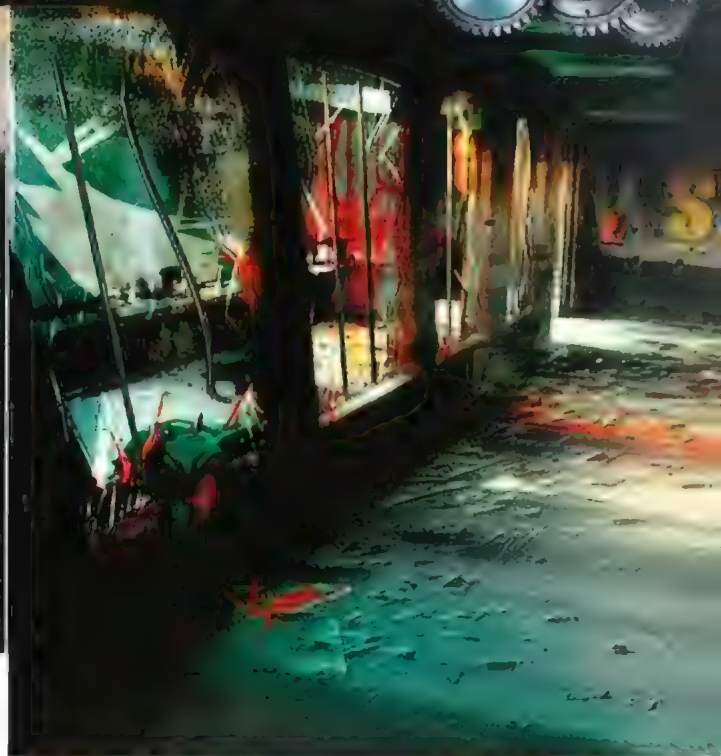
The Four Horsemen of Apocalypse

■ gem

Porzucie wszelką nadzieję, wy, którzy tu wchodziście. Napis tej oto treści, widniejący nad bramami 3DO, nie jest ostrzeżeniem o trudnej sytuacji finansowej dla tych, którzy szukają zatrudnienia u tego przedsiębiorcy. To w linii prostej słowa pochodne piekielnej tematyce, jaką podjął ten - kojarzony dotąd wyłącznie z Heroes of Might & Magic i Army Men - developer.

Four Horsemen of Apocalypse - pod takim bowiem tytułem w ręce graczy oddany zostanie ten niezwykle, przeznaczony wyłącznie dla dorosłych graczy, projekt - jest grą tworzoną przez wewnętrzne studio 3DO. Mylą się jednak ci z was, którzy sądzą, że w tej sytuacji efekt musi być podobny do wyraźnie niewykończonych Heroes of Might & Magic IV czy „role-playing-shootera” - Might & Magic IX. Przeciwnie - szczególnie, jakie udało się nam poznać na ten temat, świadczą, że plasować się on będzie dokładnie na drugim biegunie skali doznań i grywalności! Czterej Jeźdźcy Apokalipsy, czyli gra akcji w stylu konsolowego Devil May Cry lub bliższe-





go nam BloodRayne i bazująca na biblijnej wizji św. Jana oraz kilku innych teologicznych i okultystycznych źródłach o demonach, to pozycja, która wyniesie ten gatunek na szczyty!

W Czterech Jeźdźcach Apokalipsy wcielisz się w postać archanioła Abaddon - demona, który - zdaniem niektórych egzegietów - za sprzeciw przeciwko Niemu, lecz zarazem odżegnanie się od Szatana, skazany został na wieczną karę straży piekła. Za sprawą 3DO jednak Abaddon posłany zostanie przez Najwyższego na Ziemię w celu odnalezienia i pozyskania jego wybrańców - ludzi zdolnych stawić czoło Czwórce Jeźdźców i zapobiec Apokalipsie. Jego Awatarami jednak nie będą - jak można by przypuszczać - bogobojny kapłan czy świętobliwy mnich. Zostali nimi ludzie, którzy poznali gorszą stronę życia na tym świecie: młodociana prostytutka - Jesse Horner, seryjny morderca - Jimmy Ray Flint, i skorumpowany polityk - senator Scott Anderson. Każda z tych postaci otrzymała od Niego dar. Jimmy - zmysł obecności demonów, Anderson - zdolność nakłonienia przeciwników do przyłączenia się do twojej sprawy, Jesse - uzdrawianie. Zadanie Abaddon to chronienie wybrańców, lecz nim to nastąpi - przekonanie ich do słuszności sprawy. Ocalić świat ludzi przed osta-

tecznym zniszczeniem i Czworką Jeźdźców oraz ich poplecznikami można bowiem jedynie z własnej woli. Interesujące jest jednak to, że do samego końca nie będziemy wiedzieć, czyją wolę wypełnia Abaddon - Jego czy... własną.

Przeciwnikami czwórki wybrańców będą spersonifikowane Wojna, Głód, Zaraza i Śmierć. Będą się one jednak różnić od standardowych wyobrażeń apokaliptycznych jeźdźców. Wojna w wizji 3DO, ściślej - Simona Blisleya (rysownika komiksowych historii Lobo i Heavy Metal 2000) i Dave'a DeVriesa (X-Men), to machina wojenna, automaton z licznikiem DEFCON-u na piersi. Głód to zmore z zębatą paszczą w miejscu żołądka. Prócz nich pojawią się także całe zastępy pomniejszych demonów i wyznawców Złego - wśród nich zaś, jak pewnie twierdzą twórcy gry - potwory, których nigdy dotąd nie dane nam było oglądać. Zwalczając je będziemy za pomocą rozmaitych rodzajów broni - palnej: pary pistoletów, strzelby, karabinów maszynowych, a nawet magii. Podstawową broń Abaddon jednak stanowi para Świętych M'eczy, które w trakcie gry wymienione zostaną na inne, potężniejsze jeszcze jednostki magicznej broni białej.

Historia Four Horsemen of Apocalypse rozwijać się ma za pośrednictwem filmów i „graficznych opowiadań” - zabierze nas w podróż po ziemskich domenach Jeźdźców, m.in. do „szybu kopalni” - ogromnego podziemnego więzienia, w którym jeden z wybrańców oczekuje na wykonanie wyroku śmierci, pałacu głodu - świątyni Kali w Indiach, a nawet sali tronowej Szatana. Wystrój plansz w pełni obrazuje dorosły i makabryczny klimat gry, jaki sięgnąć ma najgłośniejszych pokładów grozy i obrzydzenia. Krzepiące jest również to, że twórcy, wiedząc że diabeł tkwi w szczegółach, nie zamierzają dokonywać pozornych oszczędności. Na potrzeby Czterech Jeźdźców zabezpieczyli ośmiomilionowy budżet, który pozwoli im - miejmy nadzieję - nie poddać się zwątpieniu w chwilach, gdy zdawać się będzie, że wszystko przepało. Wiadomo np. już teraz, że engine'em odpowiedzialnym za grafikę jest zmodyfikowany RenderWare Criterionu (ten sam, który napędza m.in. GTA3 czy serię Tony Hawk's Pro Skater) i że stwory przywołane do życia tworzone są przez Stana Winstona, specjalistę pracującego przy Terminatorze 3 (a wcześniej Aliens, The Thing, T2, Wywiad

z Wampirem i wielu, wielu innych), zaś scenki walk i śmierci zaangażowanych w nie postaci zaprojektowane i odegrane będą przez Smashcut Action Team - zespół odpowiedzialny za choreografię walk w Matriksach, Blade'ach czy The Crowach.

Wszystkie powyższe elementy - szybka krwawa akcja, apokaliptyczna wizja fabularna, interesujący trójwymiarowi bohaterowie i dosłownie - porażająca dbałość o szczegóły - składają się na obraz produktu nadzwyczajnego, jednocześnie obrzydliwego i na szczególny oraz złowieszczy sposób - pięknego. Niestety, wcielić się w rolę Abaddon przyjdzie nam najwcześniej pod koniec tego roku.

CSA

① Four Horsemen of Apocalypse

■ Producent: 3DO



Superkonkurs

colin mcrae

Już w maju będziecie się mogli delectować najnowszą edycją tej kultowej gry rajdowej na PC.

Póki co jednak w znaczący sposób **możecie obniżyć (do zera)** koszt jej nabycia lub **zwiększyć komfort** grania (z **firmową kierownicą Logitecha** granie będzie zdecydowanie przyjemniejsze, prawda?).

...Czy ktoś powiedział „**do wygrania kierownica**”?
Tak, i to niejedna!



Aby dać sobie szansę i otrzymać jedną z nagród, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Latający Szkot, Colin McRae, w sezonie 2003 Rajdowych Mistrzostw Świata wystąpi w barwach:

- a. Forda**
- b. Peugeota**
- c. Citroëna**

Odpowiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisujcie według schematu:

CA.CO.X

Gdzie x oznacza wybraną odpowiedź.

W konkursie wezmą udział te osoby, które prześlą poprawnie wpisany SMS.

Uwaga!!!

Koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika.

Odpowiedzi można też oczywiście przysyłać na kartkach pocztowych pod adres redakcji:
CD-Action, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
(z dopiskiem Colin 3)

colin mcrae rally™

Regulamin konkursu: www.valvoline.com.pl



rally 3TM

Macie bowiem okazję wygrać ich aż **siedem**. Zresztą popatrzcie, jakie nagrody przygotowaliśmy:



7 X kierownica Logitech Momo Racing Force



2 X zestaw Cordless Desktop Comfort



30 X gra Colin McRae Rally 3





GAME WALKER

Po co jest ta rubryka? Po to, byście **ZAWSZE** mogli przeczytać co najmniej dwie opinie o danej grze dwu różnych osób. Wiadomo bowiem, że niekiedy na ten sam temat można wygłosić skrajnie odmienne poglądy. Stąd zamieszczone tu komentarze mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Dzięki temu wszak otrzymujecie pełniejszy obraz danej gry...



► BomberFun

► **Gatunek:** zręcznościowa/logiczna ■ **Ocena:** 5
 ■ **Wymagania:** P4+0, 128 MB RAM, 500 MB HDD,
 Win98/ME/2k/XP akcelerator ■ **Główna zaleta:**
 Dynablaster wiecznie żywy ■ **Największa wada:**
 jak każda tego typu gra, dość szybko się nudzi



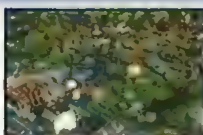
W skrócie:

Stary jak świat pomysł (Dynablaster to gra jeszcze z 8 bitowców) w nowym opakowaniu – z grafiką 3D, niezłą muzyką, efektami świetlnymi itd. Przywrotnie uważam jednak, że urok takich gier tkwi w prostocie rozgrywki. No, ale rozumiem, że ci wszyscy nowi gracze, którzy mają PC-ty od „góra roku”, wsłuchali się, gdyby ich Dzielni Łokwoni gigahercami proci marrowali się przy założonej granicy 2D w 256 kolorach. Zatem mamy „dijkę” w wersji deluxe. Coż, mnie specjalnie mufa-cioła nie zachwycała, choć ocenę 5 uważam za nadzbyt surową. Dabym 6+. Także za to, że kosztuje tylko dwie kucyny. Za tę cenę można ją kupić, dla młodszego brata. A najlepiej jeszcze potem z nim zagrać, wtedy dopiero jest zaawawa.



► C&C Generals

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8+ ■ **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1,8 GB na HDD, Win98/XP/ME/2000, akcelerator 32 MB, co najmniej Geforce 2 lub ATI Radeon 7500 ■ **Główna zaleta:** sporo zmian ■ **Największa wada:** realne wymagania sprzętowe



W skrócie:

Z dawnej serii C&C „Generale” została raczej niewiele – w tym także dawne klimaty. Zapewne dlatego, że to pierwsza gra z cyklu, której nie zrobił Westwood. Zatem jeśli, jesteś maniakiem dawnego C&C, będziesz rozczarowany, bo to obecnie już coś innego. Ale jeżeli nastawisz się po prostu na dobrą zabawę i jesteś otwarty na zmiany – wiedz C&C na pewno przypadnie ci do gustu. Ja cyklu C&C raczej nieobojętny nigdy nie darzyłem (szczególnie po C&C Renegade –) do gry podszedłem, jak do każdego innego RTS-a. No, i spoko!o mnie przyjemnie zaskoczyło. To naprawdę dobra gra. O ile w komplecie masz mniej więcej 2x silniejszy procesor od tego, który podano w wymaganiach. Najnowszy C&C – jeżeli ma chociaż płynnie i ładnie wyglądać – wymagania ma zaśle generalskie.



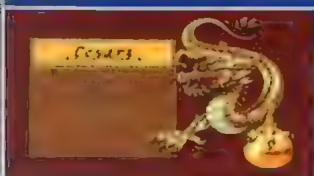
► Cameron Files: Pharaoh's Curse

► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania:** P166, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, karta 4 MB ■ **Główna zaleta:** niewielkie wymagania sprzętowe ■ **Największa wada:** za dużo elementów zręcznościowych



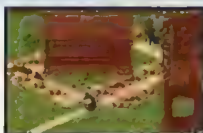
W skrócie:

Nie mam nic przeciwko zręcznościowcom – ale nie wleddy, gdy się ęgam po przygodówkę, w której (jak uważam) liczy się dedukcja, nie zaś zdolności manualne i gibkie nadgarstki. Dlatego gry odczące te gatunki nie budzą u mnie zbyt ciepłych uczuć. A jeśli jeszcze elementy przygodówki najwyżej pochodzący rok gdzieś z II ligi, zaś „orcadówkowe” pojawiają się by i cześć!o gra mi u mnie prze-rębne. Zatem już wiecie, dlaczego nie lubię właśnie tej gry. Jedynie, co mogę o niej powiedzieć: pozytywnego, to to, że zagadki są naprawdę trudne i oparte na zdrowej logice, a o dzwo!o wymagania sprzętowe nader niskie.



► Cesarz 3: Narodziny Państwa Środka

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 8+ (lokalizacja)
 ■ **Wymagania:** P4 400 MHz, 64 MB RAM, Win98/Me/XP akcelerator 4 MB ■ **Główna zaleta:** robota zawodowa, sporo dodatków ■ **Największa wada:** problemy z deklamacją



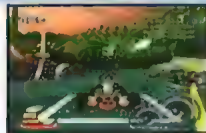
W skrócie:

Play-1 zawodowo podeszło do sprawy spolszczenia – wynajęło niezłych lektorów, instrukcję przejrzał korektorzy, a do pudełka dorzucono CD z ciekawymi (bo inspirowanymi chińską muzyką) utworami. Do tego na płycie z grą znajdziecie dodatkową kampanię, a same CD-ki zapakowano ponadto w DVD boxsy. Jedynie, co mi się nie podobało, to nieco dziwne brzmienie czasami komunikatów w rodzaju „wo! żołnierze idź w stronę północy” (Wynajął one, jednak nie z niedbalstwa, spolszczący” o po prostu ze specyfiki polskiej gramatyki i tego uniknąć się po prostu nie dało). Wszelako ilość łakomych kwiałków nie jest duża i można to jakoś przetrzeć. Sam oceniam grę co najmniej na dziesięć.



Drome Racer

► **Gatunek:** arcade/ścigalka ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PII 500, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator z 16 MB ■ **Główna zaleta:** grywalność ■ **Największa wada:** jest kilka bałaków, ale nie ważnego



W skrócie:

Hehe, kiedy naczelny powiedział, że „do obróbki” są wszystkie samochody z klocków Lego, powiada, że wszystkie główki pnie pochylają się nad klawiaturą. Pechawo, na którego padoła (skoro po dobraci nikt nie chciał), zgryzając zębami - wziął się za instalację i pomruknął pod nosem coś na temat własnego pecha. W kwadrans potem ci, którzy wylądali się od recenzji DR, piłu sobie w brodę, a imi! Alor! Bo na niego padał promień jak faretka na pełnych obrotach. Cemu? Trudno! To wytłumaczyć. Po prostu gra jest NAPRAWDĘ dobra. ładnie wygląda i fantastycznie waga. Sam nie wiem, na czym to polega. Żadna rewolucja, nie ma w niej za wiele innowacji - ale chce się grać.



Grom

► **Gatunek:** akcja/cRPG ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P. 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta:** dobre i polskie ■ **Największa wada:** nieco wróme fabularne



W skrócie:

Polska gra, bohaterem Polak, sporo humoru, niezłe potyczkowe akcje z rPGR. To brzmi całkiem zachęcająco. Co prawda, moim skromnym zdaniem - grafika jest raczej średnia, a fabuła niezbyt skomplikowana i oryginalna (liryczna Jones się kłania). Ale - ale - ale, że jako całość jest w porządku i nie będziemy się jej wstydzili przed Zachodem, co mielibyśmy ostatnio i nie jest. Czekam tylko na jej polską wersję językową. Bo polska gra będzie w Polsce wydana po polsku, prawda, panowie dystrybutorzy? Prawda?



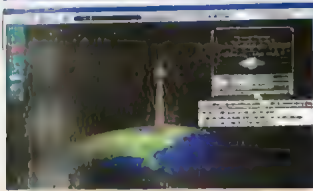
Highland Warriors

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania:** PII 800, 128 MB RAM, Win 2000/XP/98/ME, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta:** szkocka muzyka w tle (da się grać) ■ **Największa wada:** zamiast Szkotów - równie dobrze mogli być Tatarzy



W skrócie:

„Highlander” to jeden z moich ulubionych filmów. „Braveheart” też obejrzałem z przyjemnością, zaś przyskwiłe dźwięki szkockich dud (nie koba?) nie powodują u mnie bólu zęba. Cienię też szkocką „wodę ziół”, a widok łaciat w spódnicze nie wywołuje u mnie paniki (lub ataków agresji). Krótko mówiąc: lubię szkockie kl. moły, łezę gra ze szkockimi górskimi w roli głównej miała u mnie spory kredyt zaufania. I co? I zrobiła mi w szkockie bambuko, bowiem okazała się zwykłym i do bólu standardowym RTS-em, w którym to, że dowodzimy Szkotami, jest właściwie zupełnie nieważne. Wygląda to tak, jakby ktoś zaraz po „Braveheart” chciał się zalać na „scotishmanie” - tylko potem miał kilkuletni posłuszny i faktycznie, gra wygląda tak, jakby była tak z 1998 roku.



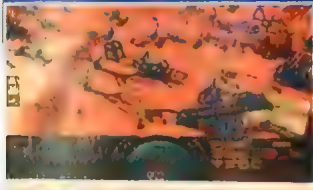
Motel Giant PL

► **Gatunek:** sim ■ **Ocena:** 8 (lokalizacja) ■ **Wymagania:** PII 350, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** fachowa robota ■ **Największa wada:** tradycyjnie zbyt uboga instrukcja



W skrócie:

Podobnie jak w przypadku Robina, gra ze słabym CDP kosztuje niewiele - bo ok. 30 zł. Zatem nie należy oczekiwać po niej fajerwerków. Wiadomo - niska cena, niemy po kosztach. Dlatego tradycyjnie instrukcja w wersji drukowanej jest hm, mikro. Z drugiej strony - dołożono fajną w.w. (szkłę (zakładkę?) na kłamię - taką, jakie są w hotelach. Co do mnie - wprowadziłem woląbym lepszą instrukcję za zakładkę, ale cóż, miłość moje serce. I w spolszczeniu nie uniknęło paru wpadek. Tu tam widać angielskie napisy, no i czasem polska składnia gryzie się z angielskim engine'em. Ale nie specjalnie wkurzającego nie znalazłem. Powiedzmy - solidna siódemka.



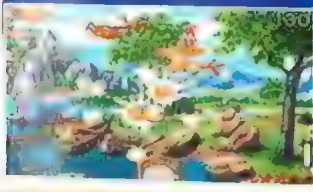
Impossible Creatures

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P3 500, 128 MB RAM, Win 98/ME/XP/2000, DirectX 9 ■ **Główna zaleta:** „miksowanie” zwierząt ■ **Największa wada:** poza „miksowaniem” - typowy RTS



W skrócie:

Twórcy Homeworlda sprezentowali nam RTS oparty na św. elnym pomysle (możesz krzyżować ze sobą różne gatunki zwierząt, by uzyskać stworzą łączącego np. siłę stania z agresją prania), zrobiony na doskonałym engine'ie i z niemal perfekcyjną grafiką. I tylko „duszy” w tym wszystkim zabrakło. Albo i pomysłu. Bo gra sama w sobie jest po prostu nudna, standardowa i wszystko, co się w niej pojawia - już gdzieś kiedyś w dzieł śmy. Naturalnie gra się w to całkiem nieźle - no, ale po tylu latach oczekiwania liczyłem na pozycję GENIALNĄ, a nie po prostu dobrą i wórną. Jak dla mnie - ma wszystko rozczarowane.



Kurka Wodna 2

► **Gatunek:** shooter ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 400, Win 95/98/2000/XP, CDx8, akcelerator 8 MB ■ **Główna zaleta:** reaksje, nie zmusza do myślenia ■ **Największa wada:** po pół godzinie przestaje relaksować, zaczyna męczyć



W skrócie:

Jeśli tę grę polakujemy jako żart i sposób na dostarczenie przez kilkunast minut szarym komórkom odpoczynku, aby odregulowały, wtedy bez wahania daliśmy jej, osiem punktów. Czemu? Bo gra jest fajnie zrealizowana, z - ehehe - „gmem (kurzym?)”, a grafika łączyła to, co najlepsze w 2D na dodatek ze sporą dawką humoru. Gdyby jednak polakować ją serio, to na raz, mówię nie poza strzelaniem, a grę można ukończyć podczas jednego lub dwóch krótkich popołudni, tu nie ma. Czy warto? Jest to mniej więcej dwie dychy? Myślę, że w sumie tak - choć nie dla mnie.



Pacific Gunner

► **Gatunek:** arcade ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** PII 350, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/XP ■ **Główna zaleta:** strzelasz ale i myślisz ■ **Największa wada:** brak akceleracji sprzętowej



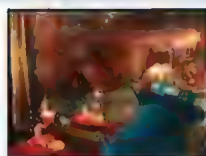
W skrócie:

To coś w rodzaju Opera on Blockade, czyli grzejemy do atakujących nas statek, samolotów, desantu itd. Altem gry jest tak, że baruje ona na wydarzeniach autentycznych (o ataku na Pearl Harbor poczytaj - i możemy wpływać na bieg historii). Do tego nie jest to tylko trywialna miłka - zmusza do myślenia, opracowywania strategii dla ataku itd. I byłoby całkiem fajnie, gdyby nie to, że to gra - nie ma akceleracji sprzętowej. A przecież aż się o to prosi! Gra akcji z p. kselami jak ce główka, nieladną kolorystyką itd. Ech - twórcy w ten sposób po prostu spie - popsułi całkiem niezły tytuł. Bo grać się da - ale nie ma z tego przyjemności. Dla mnie 6.



Rayman 3: Hoodlum Havoc

► **Gatunek:** arcade ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, Win 98 SE/XP/2000/ME, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** dużo humoru ■ **Największa wada:** bez jaypada ani rusz



W skrócie:

Masz jaypada? To czytaj dalej. Nie masz jaypada/joyshicka? Cóż, albo doczep sobie kilka dodatkowych palców tak, by móc wykonywać wieloklawiszowe combo, z klawiatury, albo odpuść sobie tę grę. Ewentualnie zagraj, ale nie miej pretensji, że dość wysoko ją oceniam (daliśmy jej 8), mimo że - lwami zdaniem - jest niegrywalna. Nic na to nie poradzę, że większość dobrych platformówek to obecnie albo konwersje z konsoli, albo są one robione tak, by łatwiej na nią przemieść. Skąd jaypad w takich grach jest po prostu nieodzownym narzędziem. A sam Rayman? W wyskokowej formie - nauczył się paru nowych sztuczek. Fajnie barw, efektowna grafika, sporo dobrej zabawy, dużo „mignięć okiem”. Warto zagrać.



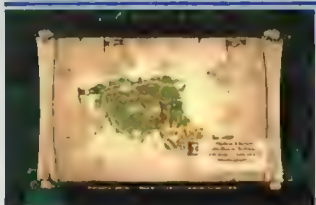
► Real War: Rogue States

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 4 ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win95, akcelerator z 16 MB ■ **Główna zaleta:** dynamiczna rozgrywka ■ **Największa wada:** A1mm, mmmmm!



W skrócie:

To dodatek do Real War, "wozycz" się na modnym osłonia temacie "skopiemy tylko terrorystom". I to jest właśnie wszystko, co o tej grze można powiedzieć dobrego. A - zaraz, warto też podkreślić, że nie ma tu miejsca na nudę, zadanie - wszystko dzieje się bardzo szybko, co akurat w tym przypadku nie jest (dla mnie) wadą. Tak bowiem wygląda nowoczesna wojna. Ale cóż z tego, kiedy zdolne AI sprawia, że po pół godziny nie grana mam chęć skończyć tylko nie pobraliśmy Osmu, ale hwarom tego dodatku. Ech, szkoda słów. Omyjać z daleka. Trójeczka dla zwykłych ludzi, sześć dla fanów RW. Amen.



► Robin Hood: Legend of Sherwood

► **Gatunek:** akcja/strategia ■ **Ocena:** 8 (lokalizacja) ■ **Wymagania:** P1500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.1 ■ **Główna zaleta:** zawodowa spolszczona ■ **Największa wada:** instrukcja papierowa w zaskakująco formie



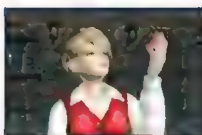
W skrócie:

Jak na grę, która ukazała się w ramach edycji cyklu "płocisz jak najmniej, ale nie oczekuj za wiele". To grę spolszczono naprawdę nieźle. Lokalizacja jest pełna - z lekturami (co w większości brzmią zawodowo rektorzy w redakcji, krzywił się, że sam Robin nie ma odpowiedniego do wyglądu i charakteru głosu - ale to chyba nie przeszkadzało). Przeszkadzało w grze to, że instrukcja to dosłownie "dwie zadrukowane karteczki" - a gra przecież prosta nie jest. Co prawda na CD mamy pełną wersję instrukcji w formacie pdf, co jest rozczarowaniem dla dyszpalucha - ale wżwam, że jakoby do tych 2 kartek dodać np. jeszcze 6, kosztłyby produkty nie wrosłyby tak bardzo, a pierwsze wrażenie gracza zdecydowanie by się poprawiło. No, ale - nie oczekuj za wiele! OK. Nie narzekam, bo w sumie to i nie ma na co. Za tę cenę - jest dobrze.



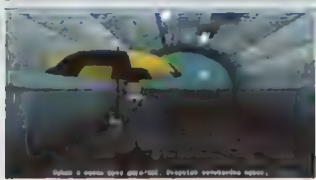
► Shadow of Destiny

► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** wow - ale kumack ■ **Największa wada:** widac, że to konwersja (nie wykorzystany pomysł)



W skrócie:

Gra zaczyna się niezmiernym intrygiem. Ilen kumał - normalnie i ciark idą po plecach, a potem główny bohater ginie. Wow. Później jednak napięcie już tylko spada. (A szkoda, bo gdyby udało się je utrzymać, sam długi byłby 1/10). Tym bardziej że mamy tu bardzo nośny (gdy się go umie wykorzystać) motyw podróży w czasie - próby wypłynięcia na zmianę własnego losu. Grafika jest ładna i trochę mangowa - ale to za bardzo nie przeszkadza. Długo barzo, że przeszkadza tu dość niedobrze konwersja z konsoli, dzięki czemu gra w ogóle nie ma wyżej jak 30 FPS. A poza tym fabuła jest dość trywialna. I tak, z wielkiej chimyry niedużo deszcz. W efekcie szkoda. Aha. Gra znana jest też pod tytułem Shadow of Memories.



► Sniper

► **Gatunek:** FPS ■ **Ocena:** 7 (lokalizacja) ■ **Wymagania:** PIII 850 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/XP, akcelerator ■ **Główna zaleta:** ze coś w niej poprawiono ■ **Największa wada:** że tak to nie pomaga



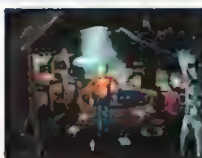
W skrócie:

Tajemnicza historia! Angielska wersja polskiej gry, Sniper ukazała się parę miesięcy temu - zgodne i wdeplana w ziemię przez brzoź. Teraz pojawiła się jej polska wersja - i to (ponoć) m.in. z poprawioną grafiką - i w ogóle lepszą. Hmm - jak by to dokładnie powiedzieć? Może użyjmy języka komentatorów sportowych. Sniper to było ok 0.3 z latwą u siebie. Sniper to jak 1.2 z Cyberpunka na wyjeździe. Czyli? Niby lepiej, ale i tak do kija. Doradzę wszelki kontakt z grą. Dla mnie - to tak od 4 do 4.



► Strażnik czasu

► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** P300 MHz, 32 MB RAM, Win9x/ME/2000/XP ■ **Główna zaleta:** można zagrozić - i to za niewiele. ■ **Największa wada:** jakieś łokie bez ognia



W skrócie:

Podroże w czasie - próba zmiany biegu historii to nader nośny temat w przygodówkach. A jak jest z tym? To doprawiłem z humorem i przywołuję grafikę, teoretycznie powinna być fajna gra. W praktyce różnie bywa. Jak to się odnosi do Strażnika Czasu? Grafika średnia, humor tak sobie. Iam miejscem zaprawionym szowinizmem, fabuła - przewidywalna, poziom trudności - przysławny, dialogi - raczej mikre. Spolszczenie - do się przeżyć. Łatwość nie porówna - ale za 3 dychy, nie oczekuję czegoś na miarę TL - czy Syberii. Polecam raczej początkującym, a doświadczeniowcom - jako trening przed naprawdę wymagającym graniem. I tego gatunku.



► Test Drive

► **Gatunek:** samochodówka ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, akcelerator z 32 MB ■ **Główna zaleta:** cykl wraca do formy ■ **Największa wada:** spora w tyle za liderami tego gatunku



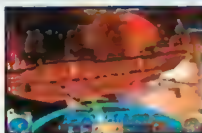
W skrócie:

No - cykl z wielką przeszłością, sam gralem w toło, jeszcze na C 64. Zatem za to szacunek. Cieszyć też fakt, że po kilku dość - hm, hm - arcywielkich kolejnych odciśnięciach, w końcu pojawiła się gra, w którą faktycznie można pograć bez uczucia, że właśnie odważamy państwa czynić. Problem tylko w tym, że tutaj - choć grzywalny - zdecydowanie odstaje od tego, co jest obecnie na lipie. Aha - i to nie jest symulator, żądaj! To zwykła ściągalka. Szóstkę uznaję tu za ocenę w pełni zaskakującą.



► Treasure Planet: Battle at Procyon

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PIII 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** o, to nie jest bajeczka - ale gro- ■ **Największa wada:** wszystko to już było



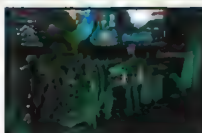
W skrócie:

No proszę - myślałem, że to będzie i jakieś głupstwo cukerkowa bajeczka dla dzieci na mitywach filmu, a tu się okazuje, że otrzymujemy rasowy (choć niewnoszący nic specjalnie nowego) nieźle rozbudowany RTS w 3D. I to z jaką grafiką! Do tego te stołki (zagłowie!) walczące w przestrzeni kosmicznej. Tak może się podobać. A że pojawi się także w polskiej wersji - fani RTS-ów powinni zapisać ten tytuł dość dużymi literami. Waro!



► Unreal 2

► **Gatunek:** FPS ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** P3 733, 128 MB SDRAM, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta:** niezły shooter ■ **Największa wada:** to się nazywa Unreal



W skrócie:

Oj wyczekiwaliśmy tej gry, wyczekiwaliśmy. Mało się ludzie nie pobili, gdy przystano do redakcji, egzemplarz do recenzji. A potem - ogólne pojękowanie, że to nie ten klimat, co w jedynce - że za proste, że znowu itd. No co, nasze opery były na miarę WYDARZENIA, a dostaliśmy po prostu fajną grę FPS z elektryczną grafiką. Tak mi sobie klamię. Gdyby na grę NE nazywała się Unreal, zapewne dostalaby z 1-1.5 więcej. Mimo to szlachetnie zobowiązuje - sequelem gry GENIALNE, powinna być gra co najmniej WSPANIAŁA. A U2 jest TYLKO nieźle.

**SIMS
SUPERSTAR**
DODATEK DO GRY SIMS
PREMIERA 4 2003



COMMAND & CONQUER GENERALS

■ Peplin Krootki

Jak twierdzi Francis Ford Coppola, "należy poddać tomu, aby zmusić go do mówienia prawdy o sobie". Nie inaczej postąpiłem z najnowszym Command & Conquer. Mija właśnie okrągły tydzień, odkąd dzień i noc katuję go bez krzty miłosierdzia, sprawdzam i testuję, ile wlezie i na wszystkie znane mi sposoby. A trzeba wam wiedzieć, że kat ze mnie przykrotny – taki, co to nie tylko stara się w pracy, ale jeszcze zabiera robotę do domu!

Od kilku dni w domu panuje amok. Komputer nie stygnie ani na chwilę. Na zmianę z tatkiem ślęczyśmy przed monitorem, ograniczwszy niezwiązane z grą czynności do wyznaczonego przez fizjologię minimum. Policja dawno już przestała odpowiadać na zgłoszenia sąsiadów o dobiegających z naszego mieszkania wrzaskach i odgłosach kanonady. I pomyśleć, że jeszcze niedawno gotów byłbym przekornie potraktować hasło producenta gry...

EA Games challenge nothing?

Początkowo Generals było wyjątkowo mężne i niechętnie odkrywało przede mną swoje tajemnice. Przeszedłem dwie pierwsze misje i cieszyłem się trochę grafiką... i chyba niczym więcej. Zatem zacząłem już sobie w myślach tworzyć fragmenty recenzji, nic nowego; nawet jeśli, jeszcze kiedykolwiek coś zostanie wymyślone w dziedzinie RTS, raczej nie dokona tego ekipa Westwood ani EA" albo „ta gra poza tytułem nie ma nic, czym zasługiwałaby sobie na poświęcenie jej więcej niż góra dwóch stron recenzji”.

**Piękno Generals
nie leży w samej
- ładnej - grafice,
lecz w akcji.**

Wtedy właśnie gdzieś w głębi umysłu pojawiło się niejasne przecucie, że już kiedyś grałem w coś podobnego, ale to nie był C&C. Zatem jaka to była gra? Jasna sprawa! Panel sterowania i w ogóle obsługa „Generałów” jak ułaf pasowałyby do eenteseów Blizzarda! Czy fanom C&C spodoba się takie odejście od tradycji? Maksymalnie uproszczony interfejs stanowił swoistą wizytówkę gier spod znaku Westwood Studios. Nie musieliśmy pamiętać - co, gdzie i jak się buduje, bo wszystko było wrzucone na jeden pasek z boku ekranu. A teraz?

Nie powiem, nowy system sterowania jest niezwykle funkcjonalny i łączy wiele najlepszych cech odwiecznych wrogów - serii C&C oraz Warcraft/Starcraft. W odróżnieniu od tego ostatniego nie istnieje jednak limit jednostek, jakie jednocześnie zaznaczamy, zakreślając prostokąt kursorem myszki. Budynki i struktury obronne budujemy teraz

wszędzie, dokąd tylko dotrze ekipa budowlana (a nie tylko w pobliżu bazy, co zmuszało do stawiania rzędów silosów lub elektrowni). Jeśli chcemy wylądować żołnierzy z transportera, możemy to teraz zrobić, pojedynczo wskazując na konkretnego szczęśliwca, a nie jak przedtem - hurtowo. W niepamięć poszli inżynierowie zdolni w ułamku sekundy przejąć budowlę wroga. Teraz to zadanie spada na barki piechoty (a cała operacja jest teraz czasochłonna i jeszcze niebezpieczniejsza).

Bye, bye - Westwood...

Lista nowinek - w stosunku do poprzednich części C&C - jest długa. Zaskakująco długa. Czemu to zawdzięczamy? Otóż, Generals zostało w całości zrobione przez EA - a Westwood już się pod nim nie podpisuje. Autorzy dają jasno do zrozumienia, że nie jest to prosta kontynuacja cyklu C&C, lecz dzieło powstałe pod wpływem inspiracji oryginalną serią. Początkowo sporo nad tym ubolewałem, gdyż grze brakuje dawnego westwoodowego klimatu. Czyż jednak zdecydowałby się oni na wprowadzenie tylu zmian i innowacji, co ludzie z EA?

Tak, zmiana rodziców zdecydowanie wyszła C&C na dobre. Powiew nowości czujemy tu na każdym kroku. Uszkodzone jednostki nareszcie poruszają się wolniej i walczą zdecydowanie gorzej. Pokiereszowani żołnierze wloką się w ognie kolumny, zauważalnie utykając. Wprowadzono system awansów, w ramach którego, podobnie jak w prostych CRPG (np. Diablo, by nie było niejasności) - zdobywamy punkty doświadczenia, a te z kolei przekładają się na liczby przypiętych do naszych naramienników gwiazdek. Te zaś otwierają dostęp do specjalnych jednostek, powerup'ów oraz dodatkowego wsparcia spoza mapy.

Każda ze stron konfliktu ma własny asortyment rzeczonych środków. Chinczyki na ten przykład mogą podkraść przeciwnika gotówkę lub trenować już doświadczonych oddziały. Amerykanie dysponują lotnictwem zdolnym podrzucić w dowolne miejsce na mapie oddział Rangersów tudzież bombkę paliwowo-powietrzną. Opcji jest naprawdę sporo i nie ma sensu wymieniać ich wszystkich.





Istotne, że większość opisanych atrakcji występuje tu na kilku poziomach zaawansowania. Dlatego warto trochę pomyśleć przed wykorzystaniem generalskich gwiazdek i inwestować w jedną dziedzinę (jeden przylatujący co kilka minut A-10, nie będzie dla przeciwnika solą w oku, ale już trzy mogą mu nieźle namieszać w szybach). Jak na złość zdobywanie kolejnych gwiazdek nie zależy li tylko od prędkości, z jaką posyłamy przeciwników w zaświaty. W danej misji awansujemy tylko do pewnego określonego przez autorów poziomu i nie przesko- czymy tego, choćbyśmy dowodzili geniuszem przycmili Napoleona.

Zderzenie cywilizacji?

Pod względem fabularnym Generals zrywa z quasizimnowojenną retoryką Red Alerta. Jak na grę wydaną wspólnie przystało, głównym wątkiem jest za to wojna z terroryzmem. Do rywalizacji stają trzy siły pretendujące do przewodzenia w

jakąś historię. W Generals skończyło się to, a gra to czysta i niczym nieuzasadniona rzeźnia (tylko nie mogą wybaczyć EA, że całkowicie bezkrytycznie).

Z pamiętnika rzeźnika

Nieliche zastrzeżenia budzi zbalansowanie siły jednostek walczących stron, a właściwie jego brak. Najprzyjemniej i w zasadzie bezstresowo walczy się Amerykanami. Mają oni mocne czołgi, świetne lotnictwo, doskonały transport surowców, snajperów, naj- bardziej niszczycielskie wsparcie i power-up'y, bezkonku- rencyjny zwiad... A co najważniejsze – podczas budowy strefy zrztu mogą sobie zapewnić właściwie nigdy nie- wysychające źródło gotówki. Jakby tego było mało, wy- starczy zakupić bonus pozwalający na zdobywanie doświadczenia w zdwojonym tempie, aby cały ten inwen- tarz pokazał łwi pazur.



Najslniejszą (moim skromnym zdaniem) jednostką w grze są śmigłowce Comanche. Na grupkę owych paskud, daj Boże jeszcze doświadczonych, w zasadzie nie ma mocnych. Stalowe wałki śpiewająco masakrują zarówno piechotę (plując ołowiem z działek), jak i budynki oraz pojazdy pancerne (orając grunt raketami). Ponadto szybkość i zdolność pokonywania przeszkód terenowych pozwala ją błyskawicznie przerzucić helikoptery w dowolne miejsce na polu walki.

Jeszcze lepsze efekty osiągniemy, gdy w dole operują snajperzy. Strzelcy wyborowi wybijają załogi stanowisk SAM, podczas gdy niezagrożone śmigłowce załatwiają całą resztę, przewalając się laranem przez obóz nie- przyjaciela. Nowością jest fakt, iż doświadczenia nie zdobywają śmigłowce i samoloty jako takie (wreszcie klus na to wpadli), lecz ich piloci. Kiedy stracimy statek powietrzny, załoga stara się katapultować i jeśli tylko w porę zorganizujemy uwieńczoną sukcesem akcję ratowniczą, możemy posadzić weterana w kokpicie nowej maszyny. Takie akcje dodają rozgrywce polotu i na chwilę zapominałem, że mam do czynienia tylko z kolejnym RTS-em.

Chinezyści rzucają do boju masy piechoty oraz ultracień- kie czołgi, które za dodatkową opłatą wzbogacamy dodatkowym wyposażeniem (działka Gatling, wieże propagandowe lub bunkier do przewożenia piechoty). Ale to nie jedyne jednostki, które poddają się takiemu „tu- ningowi”. Na czołgach terrorystów, które wyjeżdżają z salonu i są raczej skromnie obdarzone przez konstruktorów, opła- ca się montować dodatkowe rakety. Nie trzeba wcale szastać gotówką, by amerykańscy pancerniacy otrzymali laserową ochronę przeciwrakietową lub bezzałogowe samoloty zwiadow- cze Predator.

Jak widzicie, wiele jednostek występuje w kilku odmianach, przez co pojawiające się w grze atrakcje strategiczne uległy zwielokrot- nieniu. Z drugiej strony – rozszerzył się też zbiór stojących przed





graczem dylematów. Nawiasem mówiąc, rad jestem niezmiernie, że podczas opracowywania modeli jednostek inspirację czerpano z istniejącego w rzeczywistości sprzętu bojowego. Czołgi nie wyglądają już zatem jak zabawki, a walka na ekranie bardziej przypomina współczesną wojnę niż w ostatnim Red Alert.

Trudne ycie terrorysty

Stosunkowo najtrudniejsza zdaje się kampania terrorystów, choć i oni mają kilka niezaprzeczalnych atutów. Posługują się lekkim, wysoce mobilnym sprzętem i nie muszą się martwić o budowanie elektrowni oraz zaopatrzenie w prąd. Ich jednostki nie kuszą niczym wyjątkowym, w większości ustępując chińskim i amerykańskim odpowiednikom. Chlubnym wyjątkiem od tej reguły jest cudowna broń bojowników o wolność, czyli „rozszluszony tłum”. Oddział ten nie dość, że sprawdza się w walce, to jeszcze pozwala większości ustępując chińskim i amerykańskim odpowiednikom. Chlubnym wyjątkiem od tej reguły jest cudowna broń bojowników o wolność, czyli „rozszluszony tłum”. Oddział ten nie dość, że sprawdza się w walce, to jeszcze pozwala większości ustępując chińskim i amerykańskim odpowiednikom.

Po tygodniu katorzniczego grania wyłania się obraz RTS-a - jeśli nie doskonałego, to przynajmniej jednego z najlepszych na rynku.



Krajobraz na wojnie

O grafice Generals można by napisać sporo opastych tomów. Zakładam jednak, że w lekturach dość już jest „opisów przyrody”, od razu więc przejdę do konkretów. Graficy EA z precyzją i cierpliwością zegarmistrza okrasili dzieło mnóstwem radujących oko detali - kłyszujące się wierzchołki drzew, rozbijające o plażę fale, łuski tryskające fontannami z działek obrotowych - na czym byśmy nie zawiesili wzroku, dostrzegamy jakiś miły akcent. Choć to tylko „durry RTS”, każdy pancerniak zakocha się w widoku szarżujących czołgów, których stalowe cieleśka raz po raz powalają drzewa. Po zatrzymaniu się pojazdy wyraźnie „przysiadają” na amortyzatorach, a przy ciasnym skrętach w sposób naturalny pochyłają się.



Trudno przejść obojętnie obok bajecznie opracowanego efektu walącej się zapory i wywołanej tym fali powodziowej. Obawiam się, że suma tych słodkości może się okazać nie do udźwignięcia dla przeciętnego

akceleratora (spójrzcie na wymagania - najgorszemu wrogowi nie życzyłbym grania na podanym tam sprzęcie). Osobiście, choć mam GeForce 4 MX (i nie najszybszy dziś procesor 1,3 giga), musiałem drastycznie ograniczyć rozdzielczość tekstur i wyłączyć dynamiczne cienie. Grafika mocno straciła na uroku, lecz krzyżujące się serie z broni maszynowej, śmigające w powietrzu rakiety i rozpryski odłamków mknących we wszystkich kierunkach, sówicie „wynagrodziły” tę

niedogodność. Zresztą piękno Generals nie leży w samej - ładnej - grafice, lecz w akcji.

Podobnie jak grafika, dźwięk stoi tu na najwyższym poziomie. Przegrająca w tle muzyka jest inna dla każdej ze stron konfliktu (orientalne brzmienia, gdy nacieramy Chińczykami, arabskie rytmy dla GLA, podchodzące pod Rainbow Six pompacyjne brzmienia Amerykanów).

Close & Combat

Przeniesienie gry w trzy wymiary musiało pociągnąć za sobą zmniejszenie map. Nie ma tu miejsca na wielkie potacie rud i minerałów.

Baza wroga jest blisko i prawie natychmiast dochodzi do bezpośredniej konfrontacji. Kwintesencją Generals są walki w miastach i na obszarach zurbanizowanych. Jeżeli podobał się wam „Helikopter w ogniu” - trafiliście pod właściwy adres. Znajdziemy tu Rangersów desantuujących się na linach ze śmigłowców, Hummery, tłum cywilów i poprzerebane przez bojówki pickupy. Areną zdarzeń są niejedno, krotnie miasta z arabską architekturą, z wąskimi krętymi uliczkami i minaretami górującymi ponad panoramą płaskich dachów.

Stara miłość nie rdzewieje!

Najnowsze C&C to postęp niemal pod każdym względem, ale twórcy nie uniknęli też kilku potknięć. Nasze oddziały - ostrzeliwane, stoją po częstokroć jak barany i nie pokwapią się sprawdzić, skąd nagle te czerwone plamy na koszuli i dziury w brzuchu. Żołnierze walczą zawsze honorowo, wyprostowani na baczność niczym angielscy oficerowie na początku pierwszej wojny światowej. Daleko im do piechoty z pierwszego C&C. Tam wojacy składali się raptem z kilku wielgaśnych pikseli, lecz mieli duszę! Pozostawieni sami sobie czyścili broń albo trzaskali pompki dla poprawy wymachu. W porównaniu z nimi „cyborgi” z Generals to imbecyle patentowani, którzy nie potrafią nawet zaleć pod ostrzałem czy podczołgać się do umocnień przeciwnika.

Sztuczna inteligencja, mimo że zauważalnie w paru miejscach poprawiona (czołgi n-pla niezbyt przejmują się wypuszczoną na wabia piechotą i starają się skupić ogień na naszych pojazdach), nie jest żadnym odkryciem ani przełomem. Komputer wciąż atakuje małymi grupkami, nie potrafi wycofywać z boju jednostek, aby się zregenerowały, nie szanuje też jednostek doświadczonych. A może to i dobrze? Strach pomyśleć, jak trudna byłaby to gra, gdyby AI dorównywała grafice. Tak jak w innych ostatnio produkcjach EA (piję tu w szczególności do Hot Pursuit II), drastycznie ograniczona liczba dostępnych opcji. Trudno to sobie wyobrazić, ale tu nie można nawet zdefiniować prędkości przesuwania ekranu albo tempa gry.

Recenzję tę piszę w ostatniej chwili przed zamknięciem numeru. Nie mogę zwlekać ani chwili, bo specje z DTP czekają na nią już od ładnych kilku godzin. Po tygodniu katorzniczego grania wyłania się obraz RTS-a - jeśli nie doskonałego, to przynajmniej jednego z najlepszych na rynku. Generals



stałowi swaiste podsumowanie wszystkich dokonani gatunku. Ubolewam tylko, że jest takie krótkie...

(Sam jesteś kłótki - gra!) :))



8+

Producent: Electronic Arts • Dystrybutor: CENEGA • Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1,8 GB na HDD, Win98/XP/ME/2000
• Akcelerator: co najmniej GeForce 2 lub ATI Radeon 7500
• Internet: www.generals.ea.com

• nowy interfejs • muzyka • mnóstwo nowych rozwiązań!!! • grywalność • grafika • dźwięk

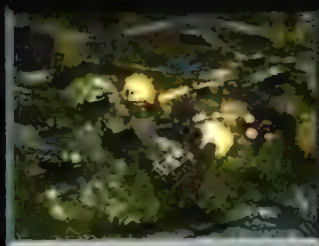
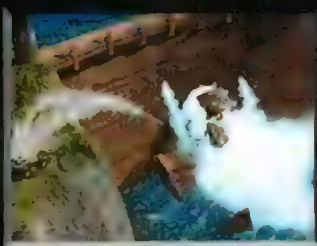
• nowy interfejs • stanowczo za krótka, w dodatku liniowa • bez wstawek filmowych, bez klimatu • trochę niewyważona siła jednostek

OLEN



TEN KTO POWIEDZIAŁ, ŻE
„PIÓRO JEST MOCNIEJSZE OD MIECZA”
Z PEWNOŚCIĄ NIE DYSPONOWAŁ TAKIM SPRZĘTEM

Jest rok 2020. Wybuchła ogólnoświatowy konflikt. Kto okaże się najmocniejszy i przejmie kontrolę? Z pewnością będzie to uzdolniony strateg obdarzony wyjątkowymi zdolnościami przywódczymi. Ktoś, kto równie dobrze czuje się w centrum dowodzenia, jak na linii frontu. Ktoś o bardzo zimnej krwi. Pasujesz do tego opisu? Zaciągnij się – Command & Conquer™ Generals.



GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!



COMMAND & CONQUER
GENERALS
generals.ea.com



Challenge Everything™

ea.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES i egi EA GAMES są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich posiadaczy. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

Fani shooterów generalnie dzielą się na dwie kategorie: zwolenników Quake'a i Unreala. Ci ostatni niedawno otrzymali prezent w postaci Unreal II: The Awakening. Czy jednak mogą z tryumfem obwieścić światu, że nastąpiła nowa era i Unreal powrócił na tron?

Unreal II

THE AWAKENING

Geld.mini

Każdy gracz pamięta, jaki szok wywołało pojawienie się pierwszej części Unreala. To było coś zupełnie nowego zarówno w sterze wizualnej oraz dźwiękowej, jak i przede wszystkim grywalności. No i ten klimat. Unreal urzekł nas do tego stopnia, że po raz pierwszy w historii pisma wystawiliśmy mu dziesięć oczek. Czemu się dziwić, gra była - jak na tamte czasy - idealna. Minęło kilka lat i dostaliśmy wreszcie to, na co tak długo czekaliśmy - Unreal II: The Awakening. Jednak powiedzmy to od razu - nie oczekujcie emocji na podobną skalę.

Fabula

Eld: Jest to jeden z elementów gry, który wybitnie odbrażawia mi Unreala. Pamiętacie, jak zaczynała się "jedyńka"? Budziliśmy się w celi zdemolowanego więzienia, kompletnie bezbronni. Z czasem odkrywaliśmy coraz to nowe tajemnice miejsca, w którym się znaleźliśmy,

jednak cały czas byliśmy zdani tylko na siebie. W The Awakening sytuację odwrócono o 180 stopni. Bohater nazywa się John Dalton (coż za oryginalne imię!) i jest byłym marine, a obecnie kimś w rodzaju gwiazdnego szeryfa. Zamiast prelii ma do patrolowania spory kawałek kosmosu, a zamiast wierzchowca - statek Atlantis. Załogę Atlantis tworzą Aida, Ne'Bar i Isaak. Jest to o tyle istotne, że poowa gry to nudne briefingi z udziałem owej trójki tudzież wysłuchiwanie kretyńskich historyjek o tym, jak to Isaak popadł w alkoholizm czy kiedy Aida nabawiła się wyrzutów sumienia.

Jak miemnam, takie posunięcie miało uatrakcyjnić grę, ale przy tym zgubiono gdzieś klimat. Zamiast Unreala dostaliśmy coś, co jest zlepką Star Wars, Star Treka, Obcego i jeszcze kilku innych kosmicznych historyjek. Podziwianie „walorów” Aidy jest fajne przez pierwszych piętnaście sekund, później denerwuje. Widać, jestem za stary na podniecanie się wielkimi balonami komputerowej lalki. Nierzeczywisty Wookie,



Skaarj safari - hit sezonu.

John Dalton - były marine, wykopany z elitarnych służb za niesubordynację. Marzy mu się jednak powrót do służby.

Ne'Ban - kosmita z rasy hex-core, który trafił na pokład Atlantis w ramach wymiany z Obcymi. Jest dobrym pilotem i istotą tak kulturalną, że bez przerwy pyta, czy kogoś nie uraził.

Aida - piękna pierwszy oficer na Atlantisie. Dawniej pełniła służbę w Military Intelligence Operative, ale opuściła tę posadę po incydencie, jaki wstrząsnął jej sumieniem. Na pokładzie Atlantis dokładnie śledzi, co dzieje się w poszczególnych sektorach i stosownie reaguje na zaistniałą sytuację. Utrzymuje kontakt z Johnem, gdy ten znajduje się poza Atlantisem. Aida nie darzy sympatią Isaaka - zresztą z wzajemnością i nie bez powodu...

Isaak - mechanik na pokładzie Atlantis. Pilnuje, by statek chodził jak szwajcarski zegarek. Dba także o to, aby John zawsze był wyposażony w jak najlepszą broń i ekwipunek. Dawniej alkoholik, obecnie stara się funkcjonować normalnie i zapomnieć o przeszłości. Kopci jak komin; nie przepada za Aida.

The Awakening okazało się produktem, nie dziełem sztuki - grą krótką, liniową i wypraną z niezręcznistego klimatu poprzednika.

Jeszcze lepsza jest chyba druga część misji na Sulfuron. Tam porzuciłem się niemal tak samo jak podczas gry w demo test RTCW. Szkoda tylko, że zadanie to wykonujemy w dwie minuty. Coż, są to chlubne wyjątki, bowiem większość misji niestety jest nudna - ciągle parcie do przodu w poszukiwaniu kolejnego artefaktu tudzież uciekanie do statku po podłożeniu bomby. W Unreal II było tak, że w pojedynkę walczyliśmy o przetrwanie, a tu mamy artefakt i bossa, którego musimy pokonać. Po walce z nim wracamy na ciepłą pokład Atlantis, na którym czekają na nas nowa broń, amunicja, i oczywiście wskaźnik zdrowia zostaje uzupełniony na maksa - i zaczynamy kolejną podobną misję.

gem: Najbardziej odczuwanym mankamentem kampanii single player Unreal II jest brak klimatu. Pierwszy „Niemiały” był czymś w rodzaju mistycznej podróży - odkrywaniem powiązań pomiędzy animowanymi przez nas więźniami a przepowiedniami Nali. Unreal II natomiast jest zlepkiem dobrych, rzetelnie przygotowanych i niemal zupełnie pozbawionych błędów, lecz mimo wszystko pojedynczych i

Misje

Eld: W tym przypadku mam nieliczne orzechy do zgryzienia. Z jednej strony, niektóre misje trącą myszką, inne są zbyt krótkie - ale jest też kilka nad wyraz ciekawych. Na pewno nowalijkami w tego typu shooterach są zadania, w których musimy się bronić przed zorganizowanymi atakami wroga. Tak jest na Hell, gdzie przychodzi nam, w nocy wraz z kilkoma marine, bronić lądowiska i później, gdy bronimy dostępu do Atlantis przed najemnikami zwanymi aniołami.

Heł! To u góry to czyściec.

właściwie zupełnie niepowiązanych ze sobą misji. Dziwi to zwłaszcza wtedy, gdy przypomnimy sobie, jak zapowiadane było The Awakening przed premierą - jako first person shooter, w którym „szczególny nacisk” położony zostanie na fabułę. W istocie zaś kampania jest tak wyraźnie modułowa, a zróżnicowanie (wyłączenie wizualnej) misji tak duże, że trudno nie odnieść wrażenia, iż Legend tworząc grafikę, do ostatniej chwili eksperymentowało na zasadzie „zrobimy coś - cokolwiek” i nie zastanawiało się przy tym zbytnio, czemu miałby ten przepych graficzny służyć. Zróżnicowanie formy misji nie dotyka też wcale ich treści - i każda z nich sprowadza się do przebijania się do wyjścia. Ciekawe przy tym, że sporo przemawia za tym, iż twórcy gry mieli plan stworzenia misji, przez które należało się „przebrać”, nie „przestrzelić”. Przecież żywy Acheron i później pustynny Sulferon aż się proszą o to, by przejść je metodą Garreta. Tymczasem w odpowiedzi na słowa Aidy (staraj się nie zdradzić swojej obecności) John naciska spust. Nawiasem mówiąc - róg dziwnego - po tych „skrytych” ładowaniach, podczas których wektor podaje się wylizony jest tak, by przelecieć tuż nad głowami wrogów, nie sposób spodziewać się niczego innego jak natychmiastowego ataku...

Wtórność

Dodatkowym zarzutem, jaki po wielu latach, sądząc Legend Entertainment - jest strach przed wyjściem poza ramy gatunku, spróbowaniem czegoś, co byłoby nowe i świeże.

Pójdźcie do meła, robaczki. Buhahahahahaha!

Zamiast tego serwuje się graczom komplet rozwiązań sprawdzonych. Genezy pancerza Daltona doszukać się można w Halo, wystroju NCG62VIII - w filmowym „Aliens” i szerzej - twórczości H.R. Giger’a. Nie mogło się też obyć bez pajków, boz wątpienia najlepiej reprezentowanego w first-person shooterach gatunku ziemskiej fauny. Nawet efekty specjalne to kopia tych pamiętych z Unreal’a. Wrażenie, że w gry widzimy technikę przeciąganego pod drzwiami stwora przebiegającego na granicy wzroku i później ataku poprzedzonego gwałtownym światłem - jest nie tylko wyraźne. Jest też męczące!

Problem w tym, że o ile w oryginale robiły one wstrząsające wrażenie, to ich odpowiedniki w The Awakening zdają się umowne - jakby twórcy wiedzieli, że tego się od nich oczekuje, ale sami nie mieli serca, by je stworzyć. Zresztą - być może lepiej, że Legend zdecydował się kopiować rozwiązania już sprawdzone. Ich własne, autorskie pomysły w rodzaju „działka pajakowego” czy ciężkiego skąbła (dziapieżnik, który porusza się tak wolno, nie ma prawa być) - są aż nazbyt dziwaczne.

Mapy

Eld: Największy zarzut pod tym względem to ten, że większość z nich jest mała! Nawet gdy przemierzamy bezkresne otwarte przestrzenie i widzimy przed sobą olbrzymią budowlę - do wejścia do niej okazuje się, że są tam zaledwie dwa korytarze. Dwie minuty - i po zabawie. Te plansze nie dość, że są małe, to i proste. Cały czas do przodu - zero kombinacji, wyłanianie nowych komórek ani też cofania się na poprzedni poziom. W tej sytuacji wydaje się skomplikowane, możesz być pewny, że rozlegnie się głos Aidy i po chwili drogę stanie otwiera. Zapomnijcie o tajemniczych i zakreślonych świątyniach Nali - tu, rządzą futurystyczne budowle, które straszą mną więcej jak ZUS-owskie gmachy. Z zewnątrz patac - w środku białe.

Nie wiem, czy komuś będzie się chciało zmierzyć czas poświęcony na grę - wyczytywanie się poziomów oraz filmiki, jak i

TO NIE JEST UNREAL! Marzyliśmy i sniliśmy o kontynuacji Unreal’a, a otrzymaliśmy po prostu przeciętny shooter.

bezproduktywne gadki na pokładzie Atlantis’a, ale jestem przekonany o tym, że czas rozłożyłby się po równo.

gem: Odkrycie, jak małe i jak wyraźnie liniowe są plansze w Unreal II, było bardzo niemylm zaskoczeniem. Przypomnijcie sobie pierwotnego „Niereczywistego” i moment, w którym schodziło się po trapie ze statku Obcych na równinę - pośrodku niej leżała niewielka wioska Nali. Dotknąłeś ziemi, ruszyłeś w stronę wioski, po kilkudziesięciu krokach obróciłeś się, spojrzawsz w niebo i widziałeś ogromny statek zawieszony na klifie. Byłeś małym człowiekiem na wielkiej planecie. Unreal II zaś co i rusz przypomina ci o tym, że to tylko gra komputerowa.

Próbujesz ścieżki przez góry - drogę blokuje niewidzialna ściana. Próbujesz przejść przez zapraszające do wejścia drzwi - okazują się jednolitą teksturą. Stajesz na skrzyżowaniu korytarzy - nie obawiaj się, nie zgubisz się ani niczego nie przeoczysz - dwa z nich skończą się ścianą z grubymi krokami... I nie próbuj tu twierdzić, że Unreal był pod tym względem idealny. Miał te same, pewnie nawet większe ograniczenia. Ale Na Pali w Unrealu wydawała się nieograniczona. Coś takiego grę nie próbowałem np. strzelać w niebo, by zobaczyć, na jakiej wysokości zawieszony jest skybox...

Przeciwnicy

W grze przeciwnicy mamy tu trzy poziomy trudności. Pierwszy to zupełna porażka, drugi jest już całkiem, całkiem, a trzeci - naprawdę dobry. Rzadko zdarza się, by przeciwnicy byli tak bardzo ruchliwi, tak celowo unikali pocisków. Ze wszystkimi wrogami



W tym pojedyńku stawiam na siebie

z ludźmi (np. najemnicy czy Angels) walczy się... przeciwników jest po prostu świetnie. Mam natomiast poważne zastrzeżenia do Obcych. Wybaczenie - czego jak czego, ale zamiast walczyć z pajakami, dinozaurami i dżajkami to w Unreal II się nie spodziewałem. Odrzuciło mnie od tej gry po tym, gdy przez kilkanaście minut musiałem prażyć do obłędnych pajaków, by w końcu zmierzyć się z superpajakiem. Gdzie tu klimat? (Walczyć z pajakami to ja mogłem na kładce schodowej lub w piwnicy, ale nie w Unrealu). Pamiętajmy, że te pajaki same leżą pod łupę.)

Komentarz dotyczy skaarjów. Pojawiają się oni na pierwszej planie gry, ale najwyżej możemy o nich usłyszeć w rozmowach botów. Z tego nawet gdy atakują, po pierwsze - nie robią tego w najbardziej odpowiedni sposób jak w jedynce (obecnie widzimy/słyszymy, jak skaarj biegać w naszym kierunku), po drugie - są to zwykli, mutowani skaarjowie. Są większe, masywniejsze i bardziej... ale gdzieś tę drapieżność. Na plus z kolei należy zapisać, że skaarjowie potrafią odbijać łapami lecące pociski. Naprawdę nie

Botmatch w Unreal 2

Na forum Legend Entertainment podano sposób uruchomienia botmatchu w Unreal II. Uwaga! Jest to nieco uciążliwe, gdyż kod sieciowy w grze pochodzi sprzed dobrego roku, z chwili gdy tryb multiplayer pojawiał się jeszcze na liście features gry.

Wystartuj botmatch, wpisując w polu Start=>Uruchom komendę:
unreal2 xxx?game=u2.u2death-match

Gdzie xxx to nazwa planszy, na której zamierzasz grać. W grze Użyj komendy: addbots x, by dodać x botów. Poziom botów ustalasz komendą: setskill x, tabelę wyników wywołujesz, wpisując: togglescoreboard.

HEROES IV

of MIGHT AND MAGIC

WINDS OF WAR

WOJENNA ZAWIERUCHA ZNOW NADCIAGA!



W sprzedaży
od 7 maja!

59⁹⁰ PL

Nadchodził czas kolejnej wojny. Do spokojnego i dostatniego królestwa Channon wkroczyło przez pięć potężnych armii. Jako przywódca jednej z nich będziesz toczył bezwzględne boje z innymi o bogactwa i żyzne ziemie tej krainy. Już dziś wyrusz do świata Might and Magic® dzięki oficjalnemu dodatkowi do kultowej gry Heroes™ of Might and Magic® IV!

- + 6 nowych, ogromnych kampanii
- + 20 nowych scenariuszy przygotowanych przez producenta
- + 20 najlepszych scenariuszy przygotowanych przez graczy z całego świata
- + Nowe potwory
- + Nowe artefakty i przedmioty
- + Usprawniony edytor gry
- + Nowa ścieżka dźwiękowa
- + Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt



99⁹⁰ PL

W sprzedaży
od 16 kwietnia!



59⁹⁰ PL

już w
sprzedaży!

EDYCJA PODWÓJNA Heroes™ of Might and Magic® IV zawiera doskonałą grę Heroes™ of Might and Magic® IV oraz dodatek Gathering Storm™ w super cenie 99,90!

Gathering Storm™ to pierwszy oficjalny dodatek do Heroes™ of Might and Magic® IV. Zawiera nowe mapy, scenariusze, kampanie oraz poprawki uaktualniające Heroes™ IV do wersji 2.0.

3DOTM NEW WORLD COMPUTING

CD Projekt S.A. ul. Długa 14, 01-151 Warszawa, tel. 022 254 14 14, e-mail: cdprojekt@wp.pl

CD PROJEKT

wiem, jak ocenić przeciwników, bo podczas walki ze świetnymi najemnikami miałem uczucie déjà vu. A oczekiwałem krwiożerczych obcych, nie botów zbliżonych do tych z Unreal Tournament 2003...

gem: Al jest dobre, ale nie tak przełomowe, jak obiecywano. Co ciekawe - najlepší, czyt. najgroźniejszy, są „ludzie” - duchy i anielice, jednak nie sposób nie zauważyć, że zagrożenie wiąże się głównie z ich uzbrojeniem i tylko dzięki niemu gra przypomina serię pojedynków, nie zaś walkę ja kontra świat w stylu Serious Sama. Nie twierdzą przy tym wcale, że nie są oni w stanie stawiać zaslon dymnych i kłosać ognia zaporowego. Być może tak. Żaden z nich jednak nie potrafił zrobić nic, by zapobiec nabięgowi i dwóm strzałom z shotguna, ba - nie potrafił wykorzystać alternatywnego trybu prowadzenia ognia własnej broni! Nawet fakt, że skaarjowie blokują część pocisków skrzyżowanymi na piersi ostrzami, nie świadczy o ich specjalnych zdolnościach - to jeden ze standardowych ruchów i podejrzewam, że w podobny sposób mogą zasłaniać się przed rakietą.

Oręż

Eld: Prochu panowie nie wymyślili. Jedyną nowalijką jest bodaj Spider Gun, mój kandydat do tytułu „największy bezsens w dziejach FPS”. Bo za taki należy uznać broń strzelającą...

pająkami! Nie znajduję słów podziwu dla idioty, który coś takiego wymyślił.

Niczym specjalnym nie jest także giwera zdobyta na Obcych, a wyglądem i działaniem przypominająca tę z serialu „Gwiezdne Wrota”. W sumie są tu tylko cztery fajne bronie: snajperka Widowmaker (duży zasięg i świetny zoom), karabin szturmowy M32 Duster (szybkostrzelny), pistolet magnum „Grace” (podarunek od Aidy - strzela pociskami o zbliżonym działaniu do kul dum-dum) i shotgun M700 (zabójczy na krótki dystans). Reszta to nędzne popłuczyny z innych shooterów.

gem: Tytuł najlepszej broni Unreal II przypada miotaczowi ognia.

Spadać na drzewo... ..

Unreal II to marzenie niespełnione. Nierzeczywisty sen, po którym nastąpiło nagle i bolesne Przebudzenie.

Grafika

Eld: To najsilniejszy punkt gry, choć i tu można by się czepić kilku drobiazgów. Po pierwsze - niebo, czyli wizytówka części pierwszej. Chyba każdego szokowały przesuwające się i bardzo realistyczne chmury. A co mamy teraz? Zwykle bitmapy! Miejscami nawet widać, gdzie owe bitmapy się zaczynają, a gdzie kończą. Zenującej Kolejna sprawa i równie istotna - to woda. Również ten element w „jedynce” wkroczył w ziemię, tu... szkoda słów. Ach, nie zabrakło tu także kilku bugów, jak choćby przenikanie postaci przez ściany czy ściany. Są takie miejsca w grze, w których bohater swobodnie przenika przez tekstury. Wreszcie ostatni zarzut to wygląd niektórych potworów. Te wszystkie pająki i Obycy wyglądają po prostu komicznie.

Mimo to grafika imponuje. Pierwsze wrażenie robią odkryte lokacje, w których widzimy ogromne przesłania i majestatyczne budowle. Mówiąc za to, że panowie podczas pracy nad wyglądem plansz wzorowali się na „Gwiezdnym Wojnie”, „Star Treku”, „Obcym” itd. To niestety często widać - poznajemy znajome elementy. Plus natomiast za wszystkie eksplozje oraz wystrzały z broni. Wyglądają one naprawdę zabójczo, podobnie jak oświetlenie lokacji.

gem: Nie można zaprzeczyć: Unreal II jest bardzo dobry pod względem graficznym. Uszczegółowienie świata (choćby te wszystkie rurki i przewody w korytarzach czy niemałe

namacalne paprocie na powierzchni planet) i jego spójność - jak możliwość zejścia pod pokład Atlantisa - muszą budzić uznanie. Tym większym jednak zaskoczeniem są wyraźne niedoróbki w designie. Pierwszy jęk zawodu pojawił się wówczas, gdy zorientowaliśmy się, że mimo zintegrowanego systemu fizycznego Karma (dowodem system rag-doll) poza naszym zasięgiem pozostaje już nie tylko rozbicie, ale choćby przedstawienie zwykłej beczki. (Jedyny przedmiot, jaki zgodził się na to, by go przesunąć - to foto w bazie na Hell.) Drugi - po spojrzeniu w górę, na niebo. Bogowie, jak można było przerobić te nadzwyczajne i niezwykle oświetlone

7+

Producent: Epic Games ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Wynagania: PIII 733 MHz, 128 MB SDRAM ■ Akcelerator: tak, 32 MB ■ Internet: www.unreal2.com



■ poprawa graficzna ■ animacje szkieletowe i rag-doll ■ mimika twarzy i synchronizacja ruchu ust i słów ■ efekt ognia i dymu



■ kompletny brak klimatu z pierwszego Unreala ■ 10 godzin liniowej gry łącznie ■ brak trybu multiplayer ■ problemy z EAX-em (mini-patch rozwiązał sprawę) ■ bezsensowna fabuła ■ przerwy filmowe

OLN

chmury na zwykły ordynarny skybox? I dlaczego na najniższym poziomie uszczegółowienia widoczne są na nim łączenia tekstury?

Nie dziwnego zatem, że po pewnym czasie dochodzimy do wniosku, iż plusy ze względu estetyczne Unreal II - za efekt dymu i ognia, które stanowi punkt zwrotny w grach komputerowych, za animację szkieletową i system rag-doll, za ruch gałek ocznych oraz synchronizowaną mimikę (ruchy aparatu mowy, np. wargi dopasowane są do wymawianych słów), odnotować należy przy nazwiskach programistów z Epic, nie Legend - twórców Unreal engine, a nie samej gry.

Dźwięk

Ponownie mam huśtawkę nastrojów. Na niektórych planszach słyszymy kapitalną muzykę ambientową, innym razem - smętnie pitolenie. Wszystko zależy tu od planszy, ale generalnie mogłoby być lepiej. Podobnie jest z dźwiękami i speechami. Jakoś nie przekonały mnie odgłosy broni i amierających, że o słabutkich skrzekach pajaków nie mówię. Owszem, fenomenalnie wykonano odgłosy nocy w drzewach (tajemnicze odgłosy [i głosy] przechodzących zwierząt), w pozostałych planszach nie ma dźwięków powodujących dreszcz na plecach. Głosy bohaterów brzmią fajnie, ale tylko tych



z intercom (bo wtedy dźwięk jest stosownie zmniejszony). Gdy oglądamy cut-scenki lub rozmawiamy twarzą w twarz, w głosie aktorów słyszymy zero emocji. Stabiutko, stabiut-

Podsumowanie

Widząc Unreal II nie nasuwają mi się dwie myśli. Pierwsza z nich to taka, że **TO JEST UNREAL!!!** Marzyliśmy i śniłmy o kontynuacji Unreal II, a oto mamy po prostu przeciętny shooter. To właśnie moja największa rozczarowanie. Niezły FPS. Nic ponadto. Ktoś tu zrobił fanów Unreal II, ale tym grą jest za krótka! Więcej w niej gadania niż gra-

Unreal II miał być najlepszym FPP w kategorii single player. Nie oczekiwałem, miałem nadzieję na przełom. Nie ma go, na wstrząs podobny temu, jaki towarzyszył mi przy Unrealu. Tymczasem The Awakening okazało się produktem, nie dziełem sztuki - grą krótką, liniową, nie mającą z nierzeczywistego klimatu poprzednika. Nie należy się temu dziwić, tak jak nie należało oczekiwać rewolucji. Legend Entertainment nie zrobił przecież doład nic nadzwyczajnego. Ich wytwory - to Na Pali, oficjalny dodatek do Unrealu, następnie Wheel of Time i obecnie Unreal II to gry, które zupełnie nie są w stanie zapewnić emocji podczas drugiego podejścia. W The Awakening nie ma na dodatek nic, o czym byśmy mogli powiedzieć za kilka lat - wszystkie sztuczki już gdzieś widzieliśmy i skądś je znamy. Słowem - mit odrzutowiony.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NOWE KOMPLETNE WYDANIA GIER NADCHODZĄ!

Każda Saga to najwyższej jakości wydanie najlepszych serii gier komputerowych. Znajdziesz w niej kompletny zestaw wszystkich części gier z danej serii, które ukazały się do momentu wydania Sagi. Dzięki temu będziesz mógł poznać opowieści od samego ich początku. Obszerne instrukcje pozwolą Ci z łatwością zapoznać się z grą. Dodatkowo w każdym pakiecie znajdziesz poręczny segregator, który umożliwi Ci łatwe przechowywanie płyt.

SAGA HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC™

SAGA HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC™ TO:

- ✧ Heroes™ of Might and Magic® IV, wraz z dodatkiem Gathering Storm.
- ✧ Heroes™ of Might and Magic® III z dodatkami: Armageddon's Blade i Shadow of Death.
- ✧ Heroes™ of Might and Magic® II Gold.
- ✧ Heroes™ of Might and Magic® I.
- ✧ Drzewko rozwoju do Heroes™ of Might and Magic® IV.
- ✧ Dodatkowa płyta z muzyką z Heroes™ of Might and Magic® III.
- ✧ Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 172 strony).
- ✧ Segregator na płyty.



SAGA ICEWIND™ DALE™

SAGA ICEWIND DALE™ TO:

- ✧ Icewind Dale II.
- ✧ Dodatkowa płyta do Icewind Dale II z ścieżką dźwiękową z obu części Icewind Dale i rozszerzenie z nowymi postaciami i przedmiotami.
- ✧ Icewind Dale.
- ✧ Dodatek - Icewind Dale: Heart of Winter.
- ✧ Dodatek - Icewind Dale: Trials of the Luremaster.
- ✧ Karty pomocy do obu części Icewind Dale.
- ✧ Mapa krainy do Icewind Dale II.
- ✧ Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 364 strony).
- ✧ Segregator na płyty.



Saga Baldur's Gate™

SAGA BALDUR'S GATE™ TO:

- ✧ Baldur's Gate II.
- ✧ Dodatek - Baldur's Gate II: Throne of Bhaal.
- ✧ Baldur's Gate.
- ✧ Dodatek - Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy.
- ✧ Płyta z Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate II.
- ✧ Karty pomocy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- ✧ Mapy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- ✧ Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 372 strony).
- ✧ Segregator na płyty.





■ RECENZJE

Cameron Files Pharaoh's Curse

■ El General Magnifico

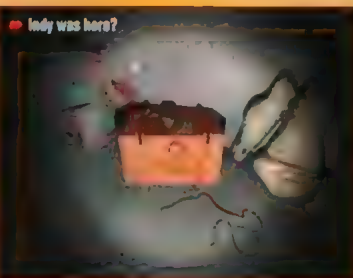
Mniej więcej przed rokiem miałem okazję prezentować czytelnikom grę Loch Ness. Jej bohaterem był amerykański detektyw szkockiego pochodzenia, Alan Parker Cameron, który wezwany z Chicago przez jednego z krewnych prowadził w rodzinnym zamku dochodzenie, zakończone demaskacją kłowna innego z krewnych (skądinąd właściciela gorzelni, co samo w sobie jest nagannem!).

Podczas tych wszystkich awantur Cameron poznał niebrzydką szkodką „lass(k)ie” (oczywiście ogniste rudowłosą). Teraz Moira (ona to była bowiem) wzywa go do Kairu, ponieważ podczas badań nad grobowcem jednego z faraonów wpakowała się w nieliczne kłopoty. Cameron przybywa do Kairu i rozpoczyna śleostwo. Szybko dowiaduje się, że w Kairze dzieją się jakieś niezwykłe wydarzenia, które miejscowa prasa wiąże z kłutwą faraona. Ponieważ rzecz jest ciekawa, pozwólcie, że napiszę o tym szerzej w ramce.



Niemcy w Egipcie

Ale nie tylko faraon brzdzi. Cameron dość szybko przekonuje się, że podczas poszukiwań zaginionej będzie musiał „piętać po deptach” agentom niemieckim. Nie całkiem od rzeczy będzie tu uwaga, iż wpłatanie przez Spielberga własnego bohatera w spór z Niemcami było zabawne, ale ten sam chwyt powtarzany przez innych scenarzystów zaczyna się już robić niesmaczny. Trochę oryginalności, proszę!



Seryjna produkcja

Graż do bólu przypomina inne tytuły firmy Wanadoo (a raczej te, jakie rozmaite grupy developerskie produkują na zlecenie firmy matki). Pamiętacie może Draculę, Dracula 2 albo Necromicon czy Messenger? No, to już wiecie, czego się spodziewać. Interfejs ten sam, te same wady i zalety gry. No, bo i cóż można jeszcze zmienić, jak się ma do dyspozycji wciąż ten sam engine? W zasadzie nic.

Jedynym nowym pomysłem jest tu scenariusz, ten zaś jest – przyznaję – zarysowany dość ciekawie. No, może poza tymi Niemcami.

Grafika jest taka, jaką każdy może zobaczyć. A jako ciekawostkę przytoczę fakt, że wszystkie niemal gry firmy Wanadoo, poza jedną (Messenger), rozgrywały się w scenarii przypominającej wiktoriańską Anglię – bardzo rzetelnie przedstawioną, ale po obejrzeniu kolejnej gry zaczął powątpiewać, czy wynajmowani przez Wanadoo graficy potrafią zrobić cokolwiek innego. Ładne to, ale bez przesady. Jedną rzecz robią ci graficy bardzo dobrze – animacje. Wszystkie bez wyjątku wykonano ciekawie i z zacięciem godnym hollywoodzkiego operatora filmowego.

Oprawa dźwiękowa też jest zrobiona poprawnie i odgrywa w grze dość ważną rolę – tropiąc zło, nasz detektyw kilkakrotnie będzie musiał otwierać rozmaite stare skrytki i przejścia, a wtedy odpowiedni szczepek zapadki czy zgrzyt przesuwanej dźwigni, w porę złowiony uchem ma duże znaczenie. Muzyka jest, jak to mówią, niebanalna i nienachalna – dobrze ilustruje nastrój miejsca, do których trafia A.P.C. w poszukiwaniu Moiry (Szkot, jak się uprze, to piekło pokona, idąc za spódniczką).



Przekleństwo recenzenta

Dla porządku tylko dodam jeszcze, że jak we wszystkich grach Wanadoo, tak i w tej jest opcja wyświetlania napisów i gracz ma możliwość dokonywania zapisu gry w dowolnym momencie, choć dałoby mi sporo za dowiedzenie się, dlaczego gry Wanadoo zawsze mają ograniczoną ilość pól zapisu? Cóż, życie bez dręczących nas pytań byłoby szare jak portki więziennego klawisza i równie jak one nieciekawe.

5

Producent: Wanadoo ■ Dystrybutor: Wanadoo ■ Wymagania: P 166 MHz (zalecany P200), 32 MB RAM Windows 95/ 98/ME/2000/XP
■ Akcelerator: tak, 4 MB ■ Internet: www.wanadoo.com



■ niezła grafika ■ ciekawa i ilustrowana m. zyczna ■ ładne animacje



■ pewna statyczność akcji ■ zbyt liczne elementy i odgrywanie „na czas” ■ spory poziom trudności zagadek

0721

DEVASTATION

OPÓR RODZI REWOLUCJĘ

POLECAJĄ:



18 KWIETNIA 2003

www.devastation.pl



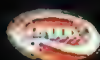
Przyłącz się do Ruchu Oporu, przeciwko tyranii Korporacji Grathius



Niezwykłe bogaty arsenał 30 broni, wspomóż Cię w walce z siłami Korporacji



Oszalamiające scenerie post-apokaliptycznych miast

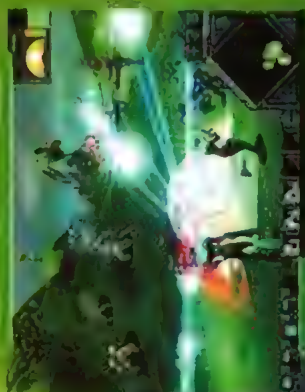
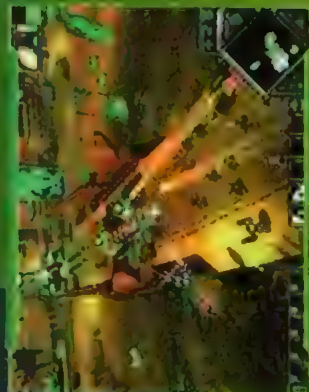




ACTIVISION

DARK REIGN 2

CD-ACTION



DARK REIGN 2

ACTIVISION



CD-ACTION

DARK REIGN 2

ACTIVISION

NIE!

**ALE MOŻNA
JĄ SZYBCIEJ
ZAKOŃCZYĆ.**

**W NOWYM NUMERZE
ACTION PLUS
PEŁNA WERSJA GRY
RED SHARK.**

**SIĄDŹ ZA STERAMI
NOWOCZESNEGO
HELIKOPTERA BOJOWEGO
I ZAKOŃCZ
II WOJNĘ ŚWIATOWĄ
SZYBCIEJ NIŻ W HISTORII!!!**

Ponadto w numerze:

- ☐ solucje i poradniki do:
Unreal II, Iron Storm, Arx
Fatalis, Divine Divinity,
Europa Universalis:
II Wojna Światowa.
- ☐ tipsy i cheaty do gier
- ☐ recenzje IGI2: Covert Strike,
Unreal II, C&C: Generals,
Big Mutha Truckers
- ☐ konkurs - do wygrania
gry na PlayStation 2.

JUŻ W SPRZEDAŻY!!!

Eld

Kurak – to niby głupie zwierzę, a do tego złośliwe. Przekonał się o tym boleśnie Franek z serca Bieszczad.

KURKA WODNA 2

ZEMSTA PANA FRANKA

Franek miał zamiar spędzić ten dzień jak każdy inny. O! popracować ze dwie godzinki, a potem położyć się pod gruszą i słuchać własnego imiennika - Franka Sinatry. Jak to polski farmer po pracy. Nie dane mu było jednak zrelaksować się w tym czasie. Farmę nawiedziła najgorsza z plag - norda bezpańskich kuraków. Wiadomo, że celem tych strasznych stworzeń jest niszczenie wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu ich dzioba i du... znaczy organu strzelającego ajkami. Ale Franek nie jest w ciemie bity i wie, jak sobie z tymi szkodnikami poradzić...

Łowy na kuraki

Kto grał w pierwszą odsłonę Kurki Wodnej, ten wie, o co biega. Ta gra to banalna strzelanka polegająca na tym, by napaść na kur(-aków), które za wszelką cenę starają się załatwić bohatera za pomocą własnych pocisków, czyli jajek. W dodatku gra zrobiona jest w stylu starych strzelanek, a zatem na ekranie widzimy celowniczek i za jego pomocą zestrzeliwujemy latające stworzy. Filozofii w tym żadnej nie ma, co najwyżej na początku musimy poznać zasady zdobywania i działań a bonusów.

Z pistoletem na kuraki

Do wyboru są trzy rodzaje broni: pistolet, shotgun i karabin maszynowy. Pierwsza z g'w'er jest raczej mało skuteczna, no i powolna, ale nie musimy się tym martwić w przypadku amunicji. Shotgun zadziwia skutecznością i celnością na większy dystans (choć nie powinien...), ale załadowanie go trwa cenne ułamki sekundy. Najlepszy jest tu karabin maszynowy. Szybkostrzelny i skuteczny, mimo to ma poważną wadę - amu-

nicy szybko się kończy, a przecież trudno ją zdobyć. (Amunicję zdobywamy, zestrzeliwując kurczaki - atakujące ze skrzynkami, w których jest cenny towar - naboje). Oprócz tych zabawek możemy skorzystać z porożczących po uderzeniu materiałów wybuchowych, czy i bomb oraz dynamitu. Wystarczy trafić w cel, a po chwili wybuch przeniesie te wszystkie kur... kury - no co, nie można się zażknąć do lepsze go świata.

Kuraki to niezwykle wredne zwierzęta - robią sobie jaja z Franka - na potęgę.

Pół biedy, gdyby poprzestali na rzucaniu jajkami, ale te obrudne pierzaste stworzenia robią wszystko, by wyprowadzić naszego farmera z równowagi. Latają jak opętane i kręcą ewolucje niczym myśliwce, przez co trudno w nie wycelować; chowają się za drzewa, to znowu pokazują Frankowi środkowy pazur lub kuper.



Generalnie w grze dzieje się dużo więcej, niż w części poprzedniej, kuraki lepiej się zachowują i są o wiele bardziej rocznie sama akcja zaś bardziej dynamiczna. Oczywiście zdarzają się także osobniki zajmujące się czytaniem gazet czy opalaniem na słońcu, do których pragniemy jak do... kaczek. Jednak są to dość nieliczne wyjątki. Aby utrudnić grę, autorzy

umieścił tu sporą liczbę innych latac, za trafienie których otrzymujemy cenne punkty. Cóż, nie wszystko, co lata - to kurczak.

Ładne Bieszczady

Jak napisano na pudełku, gospodarstwo Franka znajduje się w Bieszczadach. Jeśli tak, to jest tam oczywiście ślicznie, a gospodarstwo spełnia pewnie wszelkie wymogi Unii Europejskiej. Jest kolorowo, wręcz bajkowo. Na planszach widać dużo szczegółów - postaci kuraków są zabawne, a ich animacje wykonane wręcz doskonale. Plansze są również „interaktywne”, można na nich sporo zoemolować, za co oczywiście też otrzymujemy punkty. Za pewną wagę gry uznać z kolei należy dźwięki oraz muzykę. Owszem, jest kilka fajnych okrzyków kuraków, gdy je trafimy lub gdy pękają jak balony z bardzo ładnym odgłosem - lecz jest ich tu zdecydowanie za mało. A muzyka... ech, to kwestia gustu. Mi ona nie leży.

Za krótko

Kurka Wodna 2 ma tak naprawdę jeden wielki mankament. Mianowicie ten, że jest Z KRÓTKA. Wszystkich plansz jest ledwie sześć, co starcza na jakieś pół godziny gry. Nie przeczę, że godzinę z drugiej strony jest taniej jak narszyć. Można zatem ją potraktować jako sposób na relaks w pracy lub poiryniędy graniem w duże poważne gry a odcoczynkiem. Jeśli tak właśnie podejdziesz do tej gry, dopisz co najmniej punkcik do oceny.



6+

Producent: Złoty El Samolotek ■ Dystrybutor: Icarus ■
Wymagania: PI 400, WIN 95/98/2000/XP, Głównie, karta dźwiękowa
■ Akcelerator: 8 MB ■ Internet: www.kurka.com.pl

■ 100% ■ 90% ■ 80% ■ 70% ■ 60% ■ 50% ■ 40% ■ 30% ■ 20% ■ 10% ■ 0%
■ 100% ■ 90% ■ 80% ■ 70% ■ 60% ■ 50% ■ 40% ■ 30% ■ 20% ■ 10% ■ 0%

01/2003



GATUNEK: SAMOCHODÓWKA/ARCADE

Allor

ArCADE'owa samochodówka z co najmniej wypalonymi wózkami ostatnich trzydziestu lat? Brzmi nieźle! Wprawdzie bez min i rakiet, ale za to można się tutaj ścigać na ulicach San Francisco, Londynu, Tokio i Monte Carlo. I to w normalnym ruchu ulicznym, więc wrażeń i tak powinno być aż nadto.

TEST DRIVE

Ale to tylko jedna strona medalu. Nie można bowiem zapomnieć, że gra, mimo iż nie ma żadnego numerka (aczkolwiek czasami można zobaczyć podtytuł Overdrive, pod jakim występuje na konsolach), jest kolejną grą z cyklu Jazd Testowych. Nawet nie licząc skoków w bok, w rodzaju off-roadów, siódmą z kolei. I co tu dużo kryć, o ile pierwsze trzy były - jak na tamte czasy - wręcz niesamowite (dwie pierwsze ukazały się pod koniec ery ośmiobitowców; trójka wprawdzie była już tylko na PC, ale i tak w czasach prehistorycznych), od części czwartej cykl zaczął podupadać, by ostatnimi czasy stać się wręcz synonimem średniactwa. Czy nowe nazewnictwo oznacza nową jakość? Za znalezienie odpowiedzi na to pytanie zabierzemy się już po przerwie na śródtytuł!

» Najlepsza od czasów trójki

Witajcie po przerwie! Aby nieco osłodzić wam czekanie, uchylimy rąbka tajemnicy. Co powiecie na to: „jest to najlepsza gra cyklu od czasów trójki”. Brzmi zachęcająco, nieprawdaż? W dodatku jest jak najoardziej prawdziwe. Gra wprawdzie nie ma ambicji, by wywołać rewolucję, ale jeśli chodzi o ewolucję, nie da się ukryć, że poprawiono tutaj niemal wszystko. Do tego stopnia, że wreszcie jest to gra, której nie ma się dosyć po obejrzeniu raptem paru obrazków. Grafika przestała wreszcie odstraszać, a wręcz może ich do sięgnięcia po ten tytuł zachęcić. Wprawdzie

Test Drive, choć w porównaniu do poprzednich części cyklu jest bardzo znaczącym krokiem naprzód, ciągle jeszcze pozostaje w tyle za liderami!



idealnie by było, gdyby zachęcona tym osoba przez ostatni rok, może dwa, nie widziała żadnej innej samochodówki (inaczej efekt może być nieco gorszy), ale to tylko szczegół - w końcu gra nie musi od razu rzucać na kolana, by zaliczyć ją do kategorii „zachęcającej”, prawda?

W końcu w arcade'owych samochodówkach grafika wcale nie jest najważniejsza!

Karty na stół

No dobrze, to była już ostatnia próba wykrzesania entuzjazmu - bo grafika w tego typu grach mimo wszystko jest istotna, i to bardzo. Naprawdę chciałem podejść do TD optymistycznie, ale na dłuższą metę jest to po prostu niemożliwe. Mimo usilnych starań podjętych przez jej twórców i wszystkich tych (wcale niemałych!) ulepszeń poczynionych od wydania szóstki gra nadal nie ma najmniejszych szans na to, by powalczyć z najlepszymi. Ciągle jeszcze nie odpędzimy jej od wrażeń, że jest to tylko ubogi krewny na przykład Need for Speeda - nawet jeśli myślimy nie o Porsche, a Hot Pursuit 2. Tym niemniej - by nie było niejasności - jest to także pierwsza od czasu trójki gra z serii, w którą można trochę pograć nie tylko dlatego, że



jest to niezbędne do napisania recenzji. Nie za długo - to fakt, ale to i tak wielki skok naprzód.

»»» D. Black i jego szczęście

W grze do wyboru mamy kilka trybów jazdy, jednak zamiast rozdrabniać się w pojedynczych

wyścigach, lepiej od razu rozpocząć karierę zwaną tutaj Underground. Jak to mawiają „im szybciej, tym prędzej” - tylko w tym trybie bowiem odkrywamy dodatkowe wozy, trasy czy lokacje, bez których lepiej się do gry nie zabierać. Na początku bowiem wybór choćby w takim Quick Race'ie mamy i tak strasznie ograniczony, a po co się dodatkowo zniechęcać do gry.

Co oferuje półświatki? Dla naszej postaci, czyli Dennisa Blacka, w zasadzie wszystkiego - bo jak się dowiadujemy ze wstępu, ostatnio za dobrze mu się nie powodzi i - mimo że jest (ponoć) dobrym kierowcą - po ulicach San Francisco przemierza się tramwajami. Udaje mu się jednak zwrócić na siebie uwagę tajemniczego pana Donalda C., który wciąga go w świat wyścigów ulicznych Test Drive. W rolę Dennisa wcielamy się w momencie, gdy musi przejść „egzamin wstępny”, czyli przejechać w odpowiednim czasie trasę wyznaczoną ulicami Frisco - tym razem jeszcze bez przeciwników, choć już z ruchem ulicznym.

Testy uliczne

Trasy w grze dotyczą się nie tylko tej testowej - wyznaczono tutaj w bardzo ciekawy sposób. Nie mają one bowiem stałych barier, a jedynie holo-graficzne strzałki sugerujące, w jaką stronę należy jechać. Jednak, jak na holo-grafikę przystało, można przez nie bez problemu przejechać. Nie znaczy to jednak, że swobodnie pojedźmy po całym mieście: na każdej trasie bowiem rozmieszczono punkty kontrolne, a za dotarcie do nich zyskujemy dodatkowy czas. Jest to wprawdzie sensowne rozwiązanie w przypadku jazdy testowej, ale już w przypadku wyścigów czasami niebylewale irytujące. Bo nie dość, że musimy zająć miejsce w pierwszej grupie, to jeszcze ten czas... W wyścigach nastawionych na akcję jest to

New VGA Empire!



- Najbardziej wydajny i technologicznie zaawansowany układ przetwarzania wizualnego ATI RADEON 9700 Pro
- Pierwszy z pełną obsługą DirectX® 9.0 oraz zgodny z OpenGL®
- Wspiera nowy standard AGP 8X
- 256-bitowa szyna pamięci usuwa ograniczenia sprzętowe wydajności i dostarcza użytkownikowi szybszą grafikę 3D
- Pierwsza w branży architektura 8-pixelowego potoku
- 128 MB pamięci DDR dla najnowszych gier 3D
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 6 gier
- Nowa technologia SMARTSHADER 2.0 pozwala użytkownikom zobaczyć skomplikowane efekty o jakości filmowej w aplikacjach i grach 3D następnych generacji.
- Technologia SMOOTHVISION 2.0 polepsza jakość obrazu poprzez usunięcie ząbkowanych krawędzi obiektów i zapewnieniu dokładnych tekstur, bez uszczerbku na wydajności
- Unikalna jednostka VIDEOShader™ używa programowalnych jednostek cieniujących pixele do przyspieszenia obróbki obrazu video i dostarcza lepiej wyglądające obrazy



MAYA II RADEON 9500

- Oparta na układzie ATI RADEON 9500
- Pełna obsługa DirectX® 9.0 oraz zgodność z OpenGL®
- Wspiera nowy standard AGP 8X
- 128-bitowy interfejs 64 MB pamięci DDR
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 4 gry



MAYA RADEON 9000

- Oparta na układzie ATI RADEON 9000 Pro
- Obsługa DirectX® 8.1 oraz zgodność z OpenGL®
- 128-bitowy interfejs 64 MB pamięci DDR
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 2 gry



JTT Computer SA
tel. 071-3475800
fax 071-3475805
www.jtt.pl



ELKOTech Sp. z o.o.
tel. 071-7845280
fax 071-7845281
www.elkotech.pl

GIGABYTE TECHNOLOGY

www.gigabyte.com.tw

Upgrade Your Life

niby rozwiązanie bardzo popularne, tym niemniej tutaj - ze względu na ruch uliczny i związane z tym dość częste zderzenia - nieco zbyt często miało się tego serdecznie dość. Zwłaszcza w połączeniu z AI, dzięki której można było jechać na pierwszym miejscu, a mimo to nie dojechać do mety.



Przeciwnicy...

Właśnie, właśnie - jedna z najbardziej irytujących rzeczy w całej grze. Na początek wozy. Jakby to powiedzieć... są po prostu magiczne. Nieważne, ile mają koni ani jaką masę - jeśli tylko trzeba, będzie akurat taka, by zostawić nas na starcie czy wypchnąć na zakręcie. I to niezależnie od tego, czym akurat jedziemy! Jedyna nasza szansa to nieco większa prędkość maksymalna. Co ciekawe, jakoś nie udało mi się zauważyć, by zależała ona specjalnie od wybranego wozu - i tak jest nieco tylko większa od tych rozwijanych przez przeciwników.

Wystarczy, by ich wyprzedzić - ale o uzyskaniu jakiejś większej przewagi zapomnijcie. Czegoś takiego tutaj po

prostu nie ma. Przeciwnicy zachowują się jak przyklejeni jakimś niewidzialnymi linkami i najdalej po sekundzie od momentu popełnienia przez nas błędu są już przed nami. Wprawdzie parę razy coś się chyba w grze popsło, bo jednak udało mi się ich nieco bardziej odstawić w korku, mimo to wtedy ich prędkość maksymalna magicznie rosła i na radarze aż nadto wyraźnie było widać, jak ponownie się zbliżają.

Na szczęście działa to także w drugą stronę - i gdy to nas zakorkuje w tłoku, dziwnym trafem, i już po paru sekundach, udaje się nam dogonić peleton. Mimo że ten minął nas w pełnym galopie i nie powinniśmy mieć najmniejszych szans, by w tak krótkim czasie choćby zobaczyć ich czerwone światła. Cóż, jest to może interesujące rozwiązanie, ale jakoś do gustu mi nie przypadło. W końcu co to za przyjemność wygrywać, gdy ma się świadomość, że doszło do tego jedynie dzięki tajemniczemu puszczeniu pary z przeciwników?

Choć i tak gorsza jest świadomość, że niezależnie od tego, jak dobrze nam idzie, przeciwnicy i tak są tuż za nami, a najmniejszy błąd spowoduje, że tak długo utrzymywane pierwsze miejsce stanie się jedynie smutnym wspomnieniem. I że niezależnie od tego, jak nam wychodzi sama jazda (chyba że uda się przejechać trasę bezbłędnie, bo wtedy szczyt podium mamy zapewniony albo zabraknie nam czasu, co niezależnie od miejsca oznacza dyskwalifikację), mamy równie spore szanse na zajęcie dobrego miejsca - przeciwnicy i tak przecież poczekają.

...i ich AI

Warto także napisać parę słów o zachowaniu się przeciwników na drodze - bo dziwne silniki w wozach to tylko jedna z dwóch niezbyt miłych właściwości, jakimi dysponują. Drugą jest nieustępliwość, jaką okazują. Absolutna - nieważne, czym my jedziemy, a czym oni - i tak nie ma co marzyć o zepchnięciu ich z drogi. To jest po prostu niemożliwe! Dałoby się to jeszcze przeboleć (no bo niby propaguje uczciwą walkę), gdyby nie fakt, że gdy to my przez przypadek znajdziemy się na ich drodze, zostaniemy brutalnie z niej zepchnięci. Tak po prostu - święte krowy przejeżdżają, i basta.

Dobrze chociaż, że w spotkaniach z innymi uczestnikami ruchu nie są tak bezwzględnie brutalni (a przy tym jeszcze oszukują) i całkiem często można zobaczyć, jak gdzieś się rozbijają - w dodatku na takich samych zasadach, co i my. Owszem, nie można zapomnieć, że gdy zostaną za bardzo w tyle, dostają skrzydeł, by nas dogonić, ale dobre i to.

Muzyka i dźwięki

Najpierw dźwięki - bo te są po prostu plastikowe. Jak można było sprawić, że odgłosy są tak absolutnie pozbawione życia, pozostawia chyba słodką tajemnicą twórców. I jeszcze nie można ich podgłościć przez co gina gdzieś w tle... Znaczą się - niby można, ale tylko wraz z resztą odgłosów, więc jeśli wśród nich silnik gina, tak ginąć nade będzie. Nie lepiej jest z efektami towarzyszącymi nieuniknionym w grze stłuczkom. Brzmia one... oryginalnie. Albo prawie jak oryginalnie, bo coś takiego już gdzieś słyszałem - niemal identyczne były w Big Scale Racing. Tyle tylko, że tam mieliśmy do czynienia z modelami i o ile w przypadku tamtych odgłosy te były jak najbardziej na miejscu, o tyle w przypadku Test Drive'a są jak najbardziej nie na miejscu.

Co innego muzyka - o ile, rzecz jasna, ktoś lubi Moby'ego, Ja Rule czy DMX. Na soundtracku do gry w sumie znalazły się utwory dziesięciu niezłych wykonawców i choć zdaje sobie sprawę, że nie każdemu muszą się one podobać, to jako tło muzyczne zmagani sprawują się bardzo dobrze.

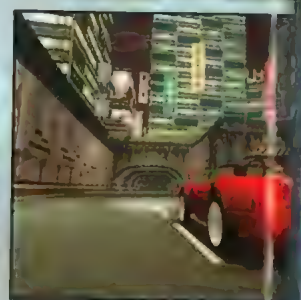
W sieci?

W sieci, powiadacie... Jakoy to napisać - gra jest PC-tową konwersją z konsoli, a że w większości przypadków pojedynki z żywymi ograniczają się tu do split-screenu, tak i tutaj o grze w sieci nie ma nawet co marzyć. Bo jest tylko ów split-screen, a i to jedynie wtedy, gdy go już odkryjemy.



I po testach...

Teoretycznie gra powinna przykuwać uwagę. Ruch uliczny, policja, szybkie wozy, zróżnicowane trasy (spotkamy się tu zarówno z tymi zamkniętymi, które pokonuje się kilka razy, jak i otwartymi, a nawet wyścigami drag-race). W praktyce jednak okazuje się, że nawet pościgi policyjne, gdy już je odkryjemy... wszystko okazuje się tu lekko nijakie. I to mimo że wozy - gdy się czyta ich nazwy - są po prostu niesamowite.



Nawet gdy ktoś nie nastawia się do tej gry jak do symulatora (bo w żadnym razie ta symulator nie jest, a fizyka jazdy została tu uproszczona do minimum), nawet gdy oczekuje się jedynie rozrywki lekkiej, łatwej i przyjemnej, jakoś trudno odejść od niej w pełni zadowolonym. Są po prostu gry dużo lepsze. Odległość pomiędzy czołówką i TD jest w dodatku na tyle znacząca, że z czystym sumieniem można polecić TD raczej tylko fanatykom cyklu.

6

Producent: Pitbull Syndicate Limited ■ Dystrybutor: Infogrames/Atari

■ Wymagania: P 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP

■ Akcelerator: tak, 32 MB ■ Internet: www.tdgame.com

najlepszy TD od czasów „Trójk” ■ niezła muzyka

■ plastikowy dźwięk ■ dziwni przeciwnicy ■ brak gry s e c h o w e j

■ ubogi krewny Need4Speeda

Tom Clancy's
**RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD**

PL

ORIGINAŁNA
POLSKA WERSJA

1

19:43

Życie zakładników zagrożone

19:45

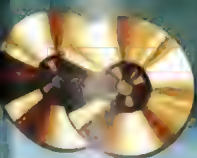
**ŻADNEGO KOMPROMISU
KONIEC TERRORU**

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

> ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZĘSZEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA

> ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER

> NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™



ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl



**PLAY
it**
www.play-it.pl



Play It On
ubi.com

Ubi Soft

© 2003 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark of Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All rights reserved.



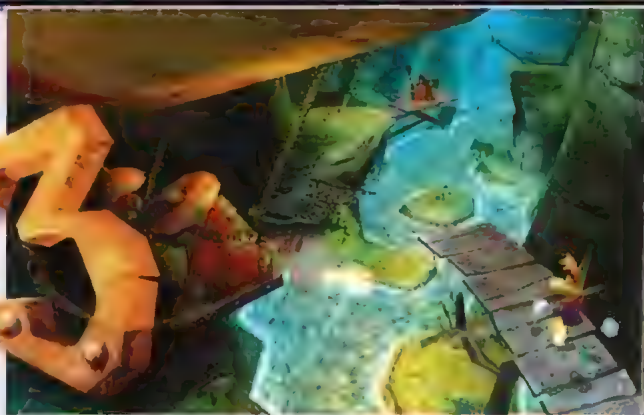
GATUNEK: **PLATFORMÓWKA**

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC™

■ **Eld**

Blondwłosy stworek z wielkim nożem to jeden z najstarszych i najbardziej popularnych bohaterów platformówek. I chyba pechowych – oto właśnie po raz kolejny zło zawitało do jego krainy.



SYLBIN

Są to Teensie zamieszkujący las. Hodują olbrzymie Nontony do produkcji bawełny i mleka. Po pracy natomiast tańczą z zapachem.

TUFKIN

Nikt nie wie, dlaczego te małe istoty, które są kiepskimi wspinaczami, upodobały sobie życie w górach. W wolnych od jodłowania chwilach zajmują się budowaniem tras zjazdowych.

PREZYJACIOŁO

GRISBIN

Te mistyczne stwory nie zawsze były duchami. Pewnego razu Wielki Duch Palmity zamienił je w duchy właśnie i uwięził w wielkiej wieży. Od tego czasu żyją tam i cały czas śpiewają.

NOONBIN

Przed inwazją Hoodlumów żyły one w błogim spokoju i kopwały ziemię niedaleko wulkanów. Niestety ten obszar wręcz idealnie nadawał się na miejsce dla fabryk Hoodlumów – i po pewnym czasie życie Noonkinów uległo diametralnej zmianie.

GRAND MINIMUS

Przywódcy rodu Teensie, znani jeszcze z poprzednich części gry. Ciągłe nie mogą dojść do porozumienia, który z nich jest tym jednym, jedynym królem.

MURFY

Latający twarzą, który wytrwale pomaga bohaterowi w wypełnieniu misji. Dzięki szybkości może się wślizgnąć do obozu Hoodlumów i następnie wskazać Raymanowi najlepszą drogę. Nigdy nie traci też czasu na zbędne gadanie.





Mój pierwszy raz - z Raymanem? Było to chyba jeszcze za czasów 486 - jeśli mnie pamięć nie zawodzi, a może ciut później. Pamiętam tylko, jak blaszak krztusił się orgią kolorów. Bajecznie kolorowa platformówka z zabójczą grafiką robiła niesamowite wrażenie. Z czasem Rayman został przeniesiony w 3D, ale założenia i wykonanie gry pozostały bez zmian. Może z wyjątkiem zastępu minigier dla najmłodszych oraz „wyścigowego” Rayman M, który to zresztą całkowicie minął się z moimi gustami. Rayman 3 jednak to powrót do korzeni - i platformówka w najlepszym tego słowa znaczeniu.

był sobie LUM

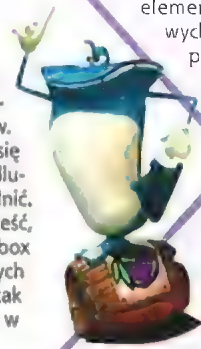
Dni, i lata, mijały leniwie w krainie zamieszkałej przez Raymana i jego przyjaciół. Zło - wydawać by się mogło - zostało pokonane raz na zawsze... Tymczasem, pewnego dnia, jeden z czerwonych Lumów samostannie przeformował się w czarnego Luma. Nazywał się on Andre - i pragnął zawiązać całym światem. Później Andre przemienił kolejnego Luma w czarnego Luma. I tak, z czasem jego armia zaczęła rosnąć i rosła... Powstrzymać ich jest w stanie tylko jedna postać - RAYMAN! Sytuacja dodatkowo się komplikuje, gdy kochany, acz głupi, przyjaciel Raymana - Globox, połyka Andre. Teraz na Raymanie spoczywa obowiązek chronienia przyjaciela. Złe Lumki robią wszystko, by uwolnić szefa.

NOWY SIŁNIEJSZY RAYMAN

Jak już pisałem, same założenia rozgrywki raczej się nie zmienią. Nasz bohater tradycyjnie wędruje przez bajecznie kolorowe, a zara-

GLOBOX

Gapowaty przyjaciel Raymana. Staje się on częścią opowieści, gdy przypadkiem połyka Andre - wodza Złych Lumków. Tym samym Andre staje się jego więźniem, zaś Hoodlumy starają się go uwolnić. Wszystko to dąży do zniszczenia, gdyby nie fakt, że Globox musi teraz pić, i to w dużych ilościach, sok sliwkowy - tak by Andre nie wybuchł w jego żołądku.



najwyżej zdieścić kogoś pięścią. No właśnie...

pięścią GO!

Nowy Rayman między innymi dysponuje umiejętnościami takimi jak Heavy Metal Fist, czyli potężnym ciosem rozwalającym barykady Hoodlumów lub podczas walki nokautującym przeciwników. Kolejną nową zabawką Raymana jest LockJaw - i jest to coś w rodzaju łańcu-

chów zakończonych szczękami, dzięki którym bohater może się wspinać, a także łapać w walce Hoodlumów.

Pamiętacie, do czego zwykły używać własnych włosów nasz blondynek? Oczywiście również do latania, choć jego czupryna była zbyt słaba, by zanieść go tam - dokąd zapragnął. Być może dlatego pojawił się Throttle Copter, czyli śmigielko gotowe zanieść Raymana niemal wszędzie. Blondas dysponuje jeszcze innymi mocami, jak np. Vortex lub Shock Rocket. Pomocą służy mu także latający stwór o imieniu Murfy. Wbrew moim początkowym obawom - ów latający stwór nie tylko wymądrza się na temat tego, co w danym momencie powinniśmy zrobić, ale też - choć sporadycznie - bierze czynny udział w walce.

Po kiepskim Rayman M nasz blond bohater powrócił do formy. Hoodlum Havoc to wspinała platformówka.

JAM CI JEST HOODLUM

Nie dziwi ilość nowej broni, jeśli pod uwagę weźmiemy liczbę przeciwników i ich możliwości. Armia Hoodlumów jest doskonale przygotowana do walki z Raymanem. Wydaje mi się, że w żadnej platformówce nie mieliśmy do czynienia z tak zaciekle walczącymi potworkami. Po pierwsze - Hoodlumy współpracują ze sobą, co oznacza, że atakują sprawnie również grupkami. Po drugie - występują w kilkunastu odmianach, bo tak naprawdę Lumki przebrano i wytrenowano w grze na różne sposoby. Raz jest to np. Hood blaster - snajper strzelający z daleka z niebywałą celnością. Innym razem Hoodboom, który wysadza za pomocą bomb wszystko, co popadnie. Ciekawostką jest to, że chociaż w grze występują bossowie, mimo to nie napotkamy ich - tak jak zawsze w grach - na końcu poziomu. Spotkanie z taką postacią może tu nastąpić w dowolnym momencie - i to jest plus dla Hoodlum Havoca.

OŚMIORNICA POSZUKIWANA

Nic zatem dziwnego, że blondas powinien się wykazać, i tak jest, podzielną uwagę - tak, że sam chwilami się zastanawiam, czy nadal jest to zręcznościówka dla małoletnich graczy, czy też gra skierowana do ośmiornic (bo tylko gracz obdarzony taką ilością kończyn jest w stanie bez problemu kontrolować Raymana). Trochę tu oczywiście żartuję, ale niekiedy Hoodlum Havoc jest faktycznie trudny. Zaciekłość i umiejętności wrogów to jedno, ale sterowanie - drugie. Powiadam wam - NIE RUSZAJCIE tej gry bez pada lub chociażby „dżordża”! Oczywiście da się także grać na klawiaturze - tyle tylko, że nagminnie dochodzi do sytuacji, kiedy w sposób jak najbardziej zsynchronizowany należy nacisnąć... siedem czy osiem klawiszy. Może już jestem za stary, ale dla mnie tego rodzaju sztuczki akrobatyczne okazywały





się ponadludzkim wysiłkiem. Z drugiej strony - rozum'em, że różne combosy wymagają od gracza gimnastykowania się. Poza tym każdy porządny gracz w dzisiejszych czasach dysponuje padem. Chyba tylko takie zgredy jak ja nadal preferują używanie „klawikordu”.

ŚMIECH TO ZDROWIE

Tradycyjnie już Rayman emanuje humorem, chociaż sama gra wydaje się dużo bardziej mroczna niż jej poprzednie części. Duża w tym zasługa jego towarzyszy oraz mieszkańców poszczególnych krain. Globox jak zwykle jest tym samym ciapowatym olbrzymem, który co i rusz papie bez sensu. Skory do żartów jest również Murphy, a i mieszkańcy poszczególnych krain, czyli milusińskie Teensie - są zabawne.

KRAINY

Skoro już o mieszkańcach krain mowa, to napiszę też o nich samych - krain w grze jest dziesięć. W tym przypadku autorzy się postarali i Rayman zwiedza naprawdę urozmaicone lokacje. Jest tu i tajemniczy las z wielkimi grzybami, wnętrza fabryki, w której Hoodlumy produkują sok śliwkowy, tajemnicza kraina upiórów... Rayman dociera nawet w góry pełne niebezpiecznych jaskiń i do świątyni Grand Minimus, poza tym podróżuje morzami i przez niebezpieczne bagna.

KOLORMAN

No tak, grafika Hoodlum Havoca powala - ale czemu się tu dziwić.



tajemniczo. Animacje bohaterów są jak najbardziej realistyczne, o ile można użyć takiego określenia w odniesieniu do postaci czysto bajkowych. ;)

WROGOWIE

DARK LUM

Małe skrzydlate stwory, które są tak samo złe jak ich władca - ten jest teraz uwięziony w brzuchu Globoxa. Małe stworzenia - nie spocznij dopóki nie uwolnią własnego pana i zło nie zapanuje w kra nie Raymana.

GRIM

Wykorzystują niewielki wzrost, by niezauważenie podkładać bomby.

HOODSTORM

MOR

Latające potwory specjalnie wyćwiczone w taki sposób, by stać się lotnikami i wojownikami.

HOODBOOM

Trudno powiedzieć, czyimi są poddanyymi Dark Lum Lorda czy bomb, które z uwielbieniem detonują. Ich marzenie to stworzenie największego wybuchu w historii - dążą do tego z uporem maniaka.

HOODOO

Legendy mówią o potajemnych spotkaniach tych stworów, są one podobne do sabatu czarownic. Hoodoo to znakomici uzdrowiciele, co przydaje się w walce.

HOODBLASTER

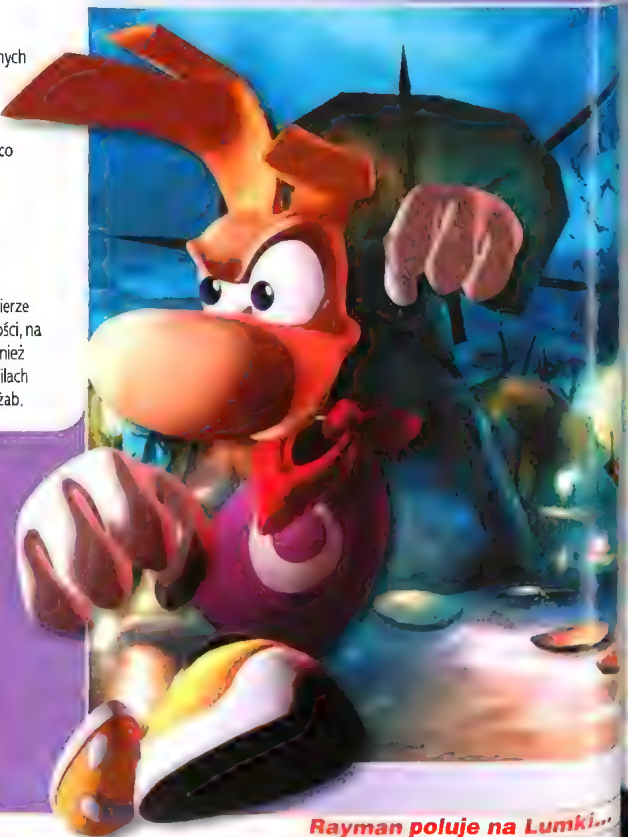
Najbardziej fanatyczni żołnierze po stronie zła. Znani z celności, na ich korzyść przemawia również liczebność. W wolnych chwilach zajmują się strzelaniem do żab.



Oprawa dźwiękowa kontynuuje dobre tradycje serii i stoi na najwyższym poziomie. Bardzo dobrze dobrano również głosy by podkładające głosy.

POKONAJ HOODLUMY!

Nie ma co się dłużej rozpisywać. Kto grał w Raymana - ten wie, o co chodzi, a Hoodlum Havoc jest grą zdecydowanie najlepszą w serii. Nowa odsłona tego tytułu to po prostu jeszcze więcej akcji, skakania, uderzania, latania - co w połączeniu z trudnymi przeciwnikami decyduje o jej wysokiej grywalności. Dla fanów platformówek - pozycja obowiązkowa. Tylko nie zapomnijcie o padziel!



9

Producent: Ubisoft Dystrybutor: LEM Wymagania: PII 450, 64 MB RAM, WIN 98 SE/XP/2000/ME, 4xCD Akcelerator: tak, 16 MB Internet: www.rayman3.com



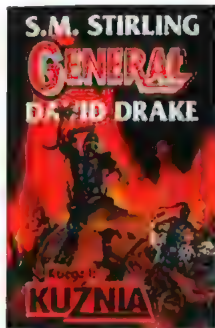
■ kapitalne grafika i muzyka ■ sporo humoru ■ nowe bronie i przedmioty Raymana



■ spróbujcie zagrać na klawikordzie ■ czy to na pewno nadal gra dla dzieci?

OLZ

Dobre książki



Stirling/Drake
Generał: Kuźnia



D. Weber
Marsz w głąb ładu



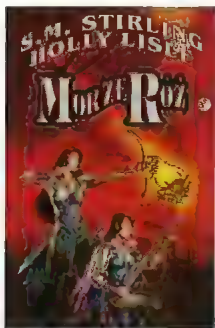
D. Weber
Marsz ku morzu



J. Ringo
Pieśń przed bitwą



W. Wasiljew
Wiedźmin
z Wielkiego Kijowa



Stirling/Lisle
Morze Róż



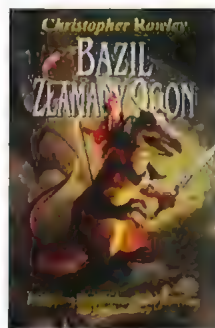
J. Barclay
Złodziej świtu



J. Barclay
Cień w południe



D. McKiernan
Podróż Lisiego
Jeźdźcy



C. Rowley
Bazil Złamany
Ogon



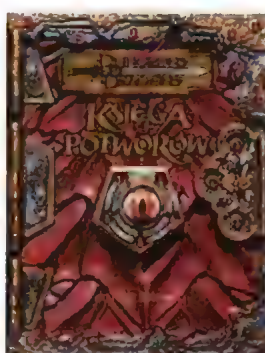
Dobre gry



D&D
Podręcznik Gracza



D&D - Przewodnik
Mistrza Podziemi



D&D
Księga Potworów



D&D - Żyjący Greyhawk
Przewodnik Geograficzny



D&D
Bezsłoneczna Cytadela



D&D
Kuźnia Gniewu

Kontakt:
e-mail:
sklepik@isa.pl
telefon:
0...22 846 27 59
sieć:
www.isa.pl

S
F

F
A
N
T
A
S
Y

R
P
G

Mac Abra

Postmodernizm. Długie, mądre, często i chętnie używane słowo. Nie będę tu przytaczał skomplikowanej definicji tego określenia. Wystarczy wiedzieć, że postmoderniści to ludzie, którzy tworzą dzieła nawiązujące do różnych epok, gatunków, stylów.

IMPOSSIBLE CREATURES



Naturalnie sam fakt wymieszania rozmaitych konwencji nie wystarczy. Abyś śledził w kufli z budyniem waniliowym, dekorując to surowym frytkami i polewając oliwą, a potem całość podpalając, nie nazwano by kulinarnym postmodernistą, a zwyczajnie obito po głbie (lub chociaż zmuszono do konsumpcji chorych owoców swej wyobraźni). No, bo żeby być postmodernistą, trzeba się nie tylko wykazać sporą wyobraźnią w „miksowaniu” i żonglerce konwencjami. Trzeba jeszcze umieć sprawić, by całość stała się harmonijną i w miarę strawną. Stąd postmodernistą był np. Akira Kurosawa, który łączył w swoich filmach elementy różnych kultur i tradycji Japonii, wiążąc zawarte w sztuce treści z kodeksem bushido i poety-

ką japońskiej szkoły filmowej (patrz: Tron we krwi). I to się jakże pięknie skomponowało i w efekcie zaowocowało filmem wybitnym i niezwykłym.

Impossible Homeworld

Czy twórcom Impossible Creatures, skądinąd autorom genialnego Homeworlda, należy się „dumny” tytuł postmodernistów? Z całą pewnością tak. Oto bowiem dokonali oni sporej sztuki: stworzyli grę w elacyjny - na pierwszy rzut oka - RTS, w którym... wszystko już było. Tak jest - IC z wielkim powodzeniem udaje coś dużo lepszego.

niż w istocie jest! Mimo tego IC jako całość prezentuje się imponująco, nowatorsko (naturalnie na pierwszy rzut oka) i do tego gra się w niej naprawdę niezle.

It's only rock'n'roll

Idea gry jest prosta jak wał, który potknął fiołkę wiagry. Ot, RTS, w którym musimy pokonać jednego przeciwnika (tzn. jest ich kilku - tyle, że grzecznie czekają każdy na swoją kolej). Mamy tu klasyczne rozbudowywanie bazy, wydobywanie surowców (węgiel) i pozyskiwanie energii (elektrycznej) z otoczenia. Całość rozgrywki zamyka się w jednej kampanii. Do tego przywołany tutorial oraz opcja, dzięki której możemy się zmierzyć z 1-5 przeciwników na szeregu map. (Z możliwością ustalenia ilości surowców, dyplomacją i paru innymi standardowymi elementami rozgrywki.) Dochodzi jeszcze dość standardowy tryb multiplayer. Jak widać - nic nadzwyczajnego, nic specjalnie odkrywczego.

...Może choć drzewo technologii jest tu mocno rozbudowane? A guzik, to nie drzewo, to co najwyżej anemiczna sadzonka. W założeniu krótkim czasie oślgamy wszystko, co w grze jest dostępne. Już bowiem w pierwszej misji możemy zdobyć najwyższy - piąty, stopień rozwoju technologicznego (I), a w trzeciej-czwartej misji mamy już właściwie wszystkie możliwe do uzyskania struktury. Pozostają wprawdzie jeszcze upgradde'y co niektórych z nich (i oddziałów)... ale nie ma ich za wiele.

Czyli co - porażka na całej linii? No, niekoniecznie. Diabeł bowiem tkwi w szczegółach. Ludzie z Relic wzięli kadłubek typowego RTS-a i zaczęli z nim postmodernistyczne harce. Z dość ciekawym efektem; trzeba przyznać. (Choć należało czekać aż trzy lata na zakończenie tych wygibasów. Sam anonsowałem tę grę, kiedy była już w dość mocno zaawansowanym stadium prac, w raporcie z E3 z... 2001. Nosiła wówczas roboczą nazwę Sigma.)

Possible Creatures

W naszym realnym świecie również istnieją stworzone przez człowieka zwierzęta hybrydy. Najpopularniejszą jest muł - czyli krzyżówka konia z osłem. W swoim czasie dość głośno było też o krzyżówce krowy i zubra, co miało dać w efekcie zwierzę odporne na warunki atmosferyczne i niewybredne jak zubr, a wydajne (mięso i mleko) jak krowa. Czytałem też o krzyżówkach (w ZOO) tygrysów i lwów. (Nie wiem po co - ale robiono je.) Jednak poza mułem są to już tylko zoologiczne ciekawostki. Poza tym wszystkie te hybrydy mają jedną wspólną cechę - są bezpłodne. Matkę naturę nie tak łatwo oszukać.

Sięgamy (po) DNA?

Pamięćcie Black & White? Pamięćcie! A co się tam ludziom najbardziej spodobało? Chowańce. Zwykłe krowki, niedźwiadki czy małpki, z którymi można było czynić - nomen omen - cuda. Ludziom z firmy Relic widać wokół chowańców niewątpliwie dała sporo do myślenia - i postanowili wyko-

IC to tak naprawdę typowy RTS, który udaje, że jest czymś dużo lepszym i większym. Tym niemniej - gra na pewno wyrosta ponad RTS-ową przeciętność.



Koktajl Mototowa

Na początek rzucę kilka słów kluczowych, a wy, meine Herren Czytelnicy, spróbujcie zgadywać „skąd oni to wzięli”. Latająca lokomotywa - genialny, ale i lekko szalony naukowiec, którego żądza realizacji eksperymentu wyleczyła z wszelkich skrupułów, wyspa doktora Moreau, młody poszukiwacz przygód, chowańce, klonowanie (tzn. mieszanie w genach), piękna kobieta (naukowiec) z zamiłowaniami do przygód. Odpowiadam: „Back to The Future 3”, Herbert George Wells (może też być „Jurassic Park” Crichtona), literatura przygodowa dla młodzieży (Indiana Jones też się kłania), Franken-

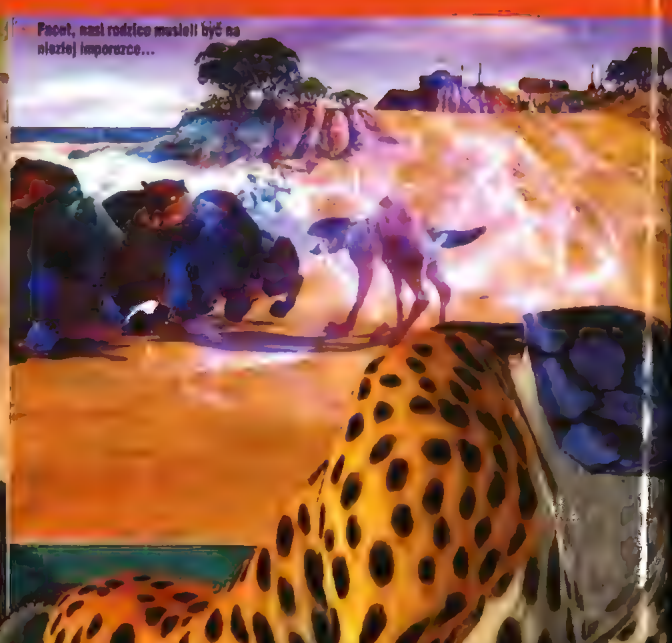
rzystać w RTS-ie własnego autorstwa zwierzęta. Od mrówki po wieloryba. Bo kto powiedział, że armie to muszą być np. dywizje czołgów czy eskadry samolotów? Takie ogniste mrówki podbijają Amerykę i powodują autentyczną panikę, kpiąc sobie z wszelkich sposobów powstrzymania ich pochodu. A pszczoły-zabójcy? Są skuteczniejsze niż napalm. A karaluchy? Przetrwają nawet wojnę nuklearną, po której z ziemskich armii zostanie co najwyżej kupa rdzewiejących i butwiejących szczątków. (A któż to, i dlaczego, nazywa samoloty np. Sokół, Orzeł, a helikoptery - Kobra, Tygrys, zaś czołgi - Leopard, Pantera, Tygrys itd.? Czy to nie w hołdzie możliwościom bojowym zwierząt?) Zatem - czemu nie zwierzęce armie, ja się pytam?

Z drugiej strony - dywizja mrówek nie brzmi zbyt imponująco czy nawet groźnie (choć każdy, kto miał okazję zostać pogryzionym przez zaledwie pluton tych owadów, może mieć inne zdanie na ten temat). Grupa zwiadowcza do zadań specjalnych złożona z lemingów nie wywoła grozy nawet u pięciolatka. Jak zatem sprawić, by gracz, przecież zwykle dużo starszy niż pięciolatek, nie potrafił oderwać oczu od ekranu? Chowańce były gigantycznych rozmiarów i niczym Godzilla mogły miażdżyć budynki i pożerać ludzi jak orzeszki ziemne. Ich wielkość budziła podświadomy szacunek. Czy jest jeszcze inny sposób na efektowną „sprzedaż” zwykłych zwierząt?

I owszem! Otóż, wystarczy - postmodernistycznie właśnie - zaprawić tę ideę czymś, co jest obecnie modne, czego się ludzie obawiają, co wywołuje kontrowersje - inżynierię genetyczną. Owieczka Dolly, ponoć sklonowano już ludzkie dziecko, transgeniczna żywność, próby

niowano już gotowe hybrydy, co zdecydowanie psuje zabawę.) Teraz po prostu łączymy oba gatunki i na środkowym ekranie obserwujemy półprodukt. Zwykle bowiem to, co widzimy, nie do końca nas satysfakcjonuje. Na szczęście możemy modyfikować wygląd stworzenia, a to dodając grzbiet, a to przednie lub tylne łapy, a to ogon, łeb (czy skrzydła) z każdego z dwu krzyżowanych gatunków. Rzecz jasna, wybór danego elementu wpływa na parametry hybrydy. Bo np. po skrzyżowaniu potężnego, ale powolnego zwierza z niewielkim, jednak bardzo drapieżnym oraz szybkim, stworzymy coś, co będzie miało masę i odporność zbliżoną do giganta, z killerskimi możliwościami piranii.

Warto przy tym przeczytać informacje o danym zwierzęciu. Każde z nich bowiem ma sporo rozmaitych bonusów. Taki tygrys choćby może atakować kłami, obiema parami odnóży i do tego przeraża wroga samą obecnością. Inne zwierzę może mieć bonus za atak w hordzie,



Najzabawniejsze w tym wszystkim jest to, że IC jako całość prezentuje się imponująco, na pozór wręcz nowatorsko i do tego - jest całkiem grywalne.

odtworzenia wymarłego wilka workowatego... Na pewno każdemu z was obity się o uszy informacje na ten temat. (Przynajmniej powinny - gdybyście nie słuchali nieustannie hip hopu przez słuchawki.) Twórcom IC to i owo się obito, to bez wątpienia. Zatem wpadli na genialny w swej prostocie pomysł - skrzyżowania różnych gatunków zwierząt! Precz, chowańce - niech żyją mieszańce!

Hybrydy

I to takie, które mogą się przyśnić w bardzo przykrym śnie, albo te, jakie możemy ujrzeć tylko po zdrowym przегięciu w stosowaniu rozmaitych używek. Woni z realizmem. Postmodernizm rządził! Bosch się kłania, Salvador Dali przesyła pozdrowienia! Wieloryb latający na nietoperzych skrzydłach? A, proszę bardzo. Łeb tygrysa na ciele modliszki (a wszystko razem wielkości konia?) - żaden problem. Czteronogi rekin obdarzony zdolnością kamuflażu niczym kameleon? Do zrobienia! To może skrzyżujemy słonia z plującą kobra? Phi, trywialne!

Powiem szczerze, że właśnie te manipulacje - czyli krzyżowanie 50 dostępnych w grze gatunków zwierząt (*), dały mi w grze najwięcej radości. Samo kombinowanie, jak połączyć np. homara z gepardem, by z każdego wziąć to, co w nim najlepsze - i uzyskać najbardziej efektywną bojowo poczwarę, jest dla mnie dużo przyjemniejszą formą spędzania czasu, niż patrzeć na to, jak twory naszej chorej wyobraźni zagryzają się w masowych starciach i niszczą konkurencyjne bazy.

No, to mieszamy!

Kombinacji owych dokonujemy w sposób dość trywialny. Musimy mieć próbki DNA przynajmniej dwóch gatunków zwierząt. (W kampanii zdobywamy je samodzielnie, w misjach „player vs. komputer” zdefi-

Pacet, nasz rodzico musieli być na nieźle imporczo...

za szarżę lub umieć pływać, atakować wroga na odległość czy nawet zakopywać się w ziemi albo maskować się (czy pluć jadem). Stąd bardzo starannie należy dobierać elementy tego genetycznego koktajlu.

W pół drogi

Rozpisałem się tak o tych mieszańcach, bo to najważniejszy i najbardziej grywalny element IC - co jednak wcale nie przeszkodziło mi w szybkim dostrzeżeniu dwóch rzeczy. Po pierwsze, sama idea „składania” własnych jednostek z elementów nie jest - byście sobie nie myśleli - wcale nowa. Ba, jest stara jak świat. Dosłownie! Nie wierzyć? A centaury z mitologii Greków? Tamże chimera, czyli krzyżówka lwa, węża i kozy? A mantikora? A bogowie Egipcjan z płasmi i zwierzęcymi głowami? A skrzydlate byki Asyryjczyków? A...?

Ale nie trzeba sięgać aż tak daleko w przeszłość - w pierwszym RTBie w historii (czyli Nether Earth, żadne tam Dune 2!) tworzyliśmy roboty z gotowych elementów: od systemu napędu po komputer pokładowy, które mogliśmy łączyć w dowolnych kombinacjach. To co prawda mieszamy w genach - ale tak naprawdę to przecież i tak na jedno wychodzi: robimy „składaka”? Ano - robimy. Nic nowego!

Co więcej, mam wrażenie, że autorzy zatrzymali się jakby w pół drogi. Mieli świetny pomysł, ale nie wiedzieli do końca, jak go rozwinąć. Faj-

nie się tworzy takie zwierzątka - ale czemu nie pójść o krok dalej? Czemu nie można mikсовать już istniejących hybryd? Co tam! Hulaj, wyobraźnia! Czemu nie wyhodować np. sześciogłowego tygrysa z mieczem najeżonym jadowitymi kolcami, którymi może strzelać, i z mieczem zamiast ogona oraz takiego plujującego jadem, a do tego potrafiącego latać?

Mówicie, że engine by nie wyrobił, że żadna gra tego nie wytrzyma? Akurat - zobaczcie, jakie cuda będą robić choćby w polskim Refleksie (wiel RoboRumble). Wszystko się da. Tylko trzeba iść na całość. Zresztą OK, niech będzie, że nie da się. Ale na pewno da się zrobić więcej konsekwencji w realizacji własnych zamierzeń. (boda!) Stanisław Lem stwierdził, że pomysł na opo nie s.f. może być skrajnie idiotyczny - ważne jest to, by konsekwentnie trzymać się założeń i konsekwencji, co z tego wynika. A tego właśnie w Refleksie.

Co mnie razi?

Ok, np. taka prosta sprawa - walczymy na bagnistym terenie. I co widzę? Jak krzyżówka słonia z wielorybem radośnie przemieszcza się po terenie, w którym człowiek winien zapisać się po pas po jednym nieostrożnym kroku. OK, idzie wolno - ale z taką samą szybkością jak np. na łące, czy pustyni (gdzie - skądinąd - nader wrażliwa - bo naga - wielorybia skóra powinna mocno uciepnieć w kontakcie ze słońcem, co na pewno wpłynęłoby na możliwości bojowe takiego stwora). A tu nic. Żadnych ograniczeń wynikających z rodzaju terenu. Z klimatu też - w strefach podbiegunowych miks białego niedźwiedzia i wółu płożącego (oba gatunki są stałocieplne i mają gęste futro) winien mieć zdecydowaną przewagę nad hybrydą ropuchy (zmienneocieplny płaz!) i rekina (zmienneocieplna ryba żyjąca w ciepłych morzach!), a to z uwagi na znacznie lepsze dostosowanie się do klimatu i warunków otoczenia, prawda? Ale nie...

(Nie podoba mi się też to, że podczas gry mamy ograniczoną liczbę slotów na tworzone hybrydy, nie wspominając o limitach jednostek, które możemy naraz mieć. To mocno zawęża możliwość manewru...)

Sztuka dla sztuki?

Tym samym całe to kombinowanie z genami, hybrydyzacja itede okazują się po prostu sztuką dla sztuki. Bo i tak cała zabawa polega tu na tym, by wyprodukować coś, co pozostając możliwie tanie, dysponuje jak największą zdolnością ataku i obrony, i nie przejmować się resztą. Straszna trywializacja. Twórcy IC szybko - zbył szybko - wyłożyli kawę na ławę. Powie-

dzieli „wiecie, my tylko tak udajemy, że IC jest innowacyjny, że jest czymś więcej niż jeszcze jednym RTS-em”. Cóż, zanim Peter Molyneux półgębkiem ujawnił wstydliwą tajemnicę Black & White, miałem z gry w nią parę tygodni nieszczęśliwej zabawy. Relic z kolei wygarnął mi to prosto w twarz mniej więcej po dwóch dniach. Czy nie można było udawać ciut dłużej?

Stylizacja

Czego by jednak na autorów nie wygadywać, grę udało się im pięknie wystylizować na lata 30 - porzucając od przebojowego swingowego tematu w menu (czemu jednak taka mu-

Zwierzoznawcy

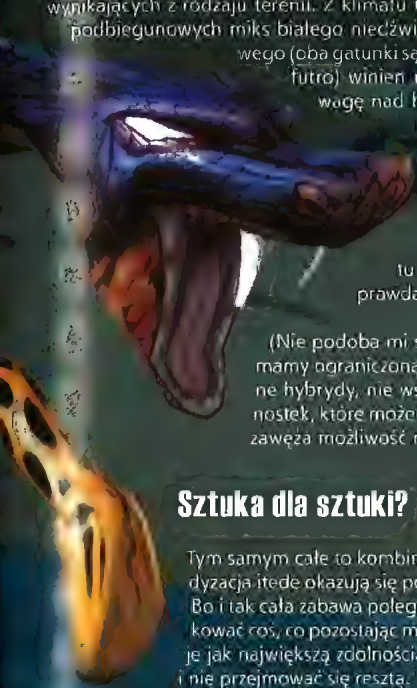
Sporo radości dało mi nie tylko tłumaczenie angielskich nazw krzyżówek w grze (kto zgadnie, co to takiego 'crococeros?'), ale i wymyślanie ich własnych, polskich odpowiedników. Wspomni any w recenzji tygrys + modliszka to tygryszka (albo modligrysz - ale tygryszka [lub tygryszka] bardziej mi się podoba). Wieloleon, seporyl, hienokin i zyropotam - to chyba nietrudne do rozszyfrowania krzyżówki. A 'crococeros' to przecież poczwry krokorozec (albo nosodyl albo krokonos). Osobiście uwielbiam takie „słów ciece, giece” i za to twórcy IC u mnie zapunktowali.

zyka jest słyszalna głównie w menukach?), na ewidentnie inspirowanym ówczesnymi klasycznymi filmami grozy komiksowym (też w klasycznym dla szkoły amerykańskiej stylu) intro skończywszy. Nawet struktury (budowle, maszyny) są tu stylizowane już to na „Metropolis” czy inspirowane filmowymi laboratoriami dr Frankenstein. A wydobywanie węgla jako podstawowego źródła w grze i budowa lokomotywy (a właściwie parowy poduszkowca) to już wyraźne (naturalnie postmodernistyczne) mruganie okiem w stronę widza. Za wyrzucie stylu owych lat i poczucie smaku twórcom należy się mała owacja.

Kampania

Pamiętacie jeszcze naszego bohatera, którego zostawiliśmy na Isla Varietas oko w oko z efektem genetycznych zabaw tatusa? Bez obaw, nic mu się nie stało. W ostatniej chwili pojawiła się Lucy Willing, młoda i powabna pani archeolog... no nie, nie archeolog - ale i tak naukowiec. Bliska współpracowniczka tatusa Rexa. I to zjawiła się na pokładzie wspomnianej latającej lokomotywy, wyciągając naszego chłopca z tarapatów.

Autorzy IC zatrzymali się w pół drogi. Mieli świetny pomysł, ale nie wzięli go z sobą, żeby zrobić...



Od tej pory Rex i Lucy pozostaną - przynajmniej na czas kampanii, czyli ok. 20 misji toczących się na 12 różnych wyspach - bliskimi przyjaciółmi. Podzielili się obowiązkami. Rex jako typowy zabijaka i męska szowinistyczna świnią zajmuje się zdobywaniem próbek genetycznych zwierząt, tudzież kontaktami z tuhyliczną ludnością. Czasem, gdy mu się to znudzi, podejmuje się jakiejś wariackiej misji - powiedzmy wdarcia się do bazy wroga i - ekhm - zorganizowania paliwa. Lucy pracuje głową (choć nie tylko - gdy sytuacja tego wymaga, fedruje węgiel jak niejaki Stachanow z czasów ZSRR; a i sabotażystkę przeprowadzi, gdy się okazją nadarzy). Do jej zadań należy m.in. analiza struktur stworzonych przez wroga - dzięki czemu będziesz je mógł wykorzystać we własnej bazie. Należy dbać o tę parę, gdyż śmierć choćby jednego z nich beztłśnie przerywa każdą misję. A jako że w pojedynkach z genetycznymi hybrydami nie mają za wielkich szans, ich jedyną formą obrony jest ucieczka do bazy i ukrycie się w wnętrzu laboratorium.

Lucy i Rex nie są jedynymi przeciwnikami, które będziesz miał do pokonania. W grze, nad którą sprawny kontrolę (pomimo tu tubylców, którzy po prostu są, i chych bossów, bez których nie byłoby całej zabawy), mamy jeszcze pomocników - henchmanów, których możemy sobie produkować w bazie, skokołko ugodnie wykorzystywać do czarnej roboty. Warto szybko upgrade'ować ich możliwości - bo niepak, a brawo temu, jak wyglądają są nadzy żołnierze - sześciopalcami mogą walczyć, lecz nie mają niczego, co by im pomogło w walce z przeciwnikami.

Taktyka walki

Nie jest zbyt skomplikowana - zresztą jak i cała gra. Stwórz horde henchmanów, nabierając tyle węgla, ile się da, szybko osiągnij jak najwyższy stopień rozwoju, po czym produkuj najsilniejszego z dostępnych stworów w ilościach masowych. To zwykle wystarcza, by zwyciężyć. Al komputera bowiem nie jest niczym nadzwyczajnym, choć nie znajduję w niej rażących błędów. Tym niemniej bazująca na skryptach taktyka kompa - najpierw dywersyjne rajdy małych grup szybkich, ale niezbyt silnych, stworów, a po chwili zmasowany atak jednostek „artyleryjskich” plus wsparcie z powietrza - jest bardzo typowa, zatem prosta do rozszyfrowania - powstrzymaj.



Powiem szczerze, że właśnie to manipulacja - czyli krzyżowanie 60 dostępnych w grze gatunków zwierząt - dały mi w grze największą radość.

analizy naszej armii przez komputer, by poznać jej słabe punkty.

Grafika i interfejs

Powiem krótko i po żołniersku: @!\$%! - ale dobra grafika! I niech to starczy za wszelkie zachwyty. Mogłbym długo rozwodzić się nad liczbą detali, wyczelowaniem szczegółów itd. - tylko po co. Macie demo, popatrzcie na obrazki. No, jest pięknie, i tyle. Ale czy po twórcach Homeworlda, który nawet po kilku latach urzeka wysmakowaną urodą, można było oczekiwać MNIEJ? Czy można było sądzić, że będą mieli problemy z zaplanowaniem pracy kamer, tworzeniem



7

Producent: Relic ■ Dystrybutor: Microsoft ■ Wymagania: P3 500, 128 MB RAM, Win 98/Me/XP/2000, DirectX 9 ■ Akcelerator: minimum 16 MB ■ Internet: www.microsoft.com/games/PC/impossiblecreatures.asp



■ bardzo ładna grafika i muzyka ■ bardzo dobry engine ■ postmodernizm, panie, postmodernizm! ■ mikslowanie gatunków bawi



■ tak naprawdę nic nowego ■ efekciarskie... ■ miksuujemy tylko dwa gatunki naraz ■ niewielkie możliwości rozbudowy i upgrade'u

OLN

Multiplayer

Dostępne są trzy tryby gry

- Destroy enemy lab - gra kończy się w momencie zniszczenia wrogiego laboratorium lub utraty własnego
- Destroy enemy base - tym razem musimy zniszczyć wszystkie istniejące struktury wroga.
- Hunt Rex - każdy z graczy ma własnego Rex Chance. Musz ich wytopić i wyeliminować.

Jak widać - nie nadzwyczajnego czy nowego nam nie zaoferowano.

urozmaico-nych lokacji, płynnym zoomem i tym podobnymi trywialnymi kwestiami? Wydaje mi się, że to retoryczne pytanie.

Interfejs jest dość klasyczny, przemyślany - zatem i tu nie będzie żadnych problemów. Oczywiście za to wyszły mi z orbit, gdy ujrzałem klawiszologię - dobrych kilka stron instrukcji, i to drobnym maczkiem. Ale okazuje się, że to strachy na łachy. Wystarczy załadować tutorial, co zajmuje - góra - godzinę, by dać sobie radę. Większość skrótów klawiszowych bowiem ma tylko ułatwić życie, a nie jest niezbędna do grania. Tu autorzy znów pokazali łwi pazur.

Serious Creatures?

Pamiętacie Serious Sam'a? Pierwotnie gra miała być tylko prezentacją możliwości engine'u, ale reakcje widzów sprawiły, że ten pokaz rozwinęto w grę - i to z powodzeniem. W przypadku IC mam dziwne wrażenie, że będzie dokładnie na odwrót. Bo tak między nami, gra - choć w sumie dobra - szybko odejdzie w zapomnienie. IC to dla mnie głównie nie prezentacja możliwości engine'u.



W IC zabrakło żelaznej konsekwencji twórców SS, którzy dokładnie wiedzieli, czego chcą - i osiągnęli to. Twórcy IC bowiem wydają się tak zafascynowani pomysłem „krzyżówek” - że nie potrafili wyjść poza tę fascynację. Niezależnie od tego, czy też jej ulegną - ale fascynacja nie trwa tak długo, jak się wydaje. I zniknie jeszcze szybciej. A gdy jej braknie, IC stanie się w oczach ludzi, czym jest: TYLKO niezłym RTS-em. I tym samym szybko przepadnie w tłumie innych, też niezłych gier. Nałóż miast engine, na którym bazuje, niewątpliwie zrobi karierę. Założę się, że jeszcze niejednemu raz ujrzymy inne

bardziej przemyślane - gry na tym silniku, gnające po laury w górę list przebojów.

Zatem dla kogo?

Jeśli lubisz w miarę proste, dynamiczne i nastawione głównie na walkę (oraz nie za trudne) i bardzo ładnie wyglądające RTS-y, a do tego masz w miarę napakowany sprzęt (realne wymagania - nie mniej niż P3 800, 256 MB RAM, GeForce 2), wtedy IC jest dla ciebie jakby szyte na miarę. Jeżeli jednak chcecie znać moje zdanie... panowie z Relic: olejcie te zwierzęta i wracajcie w kosmos. Homeworld 2 - właśnie tego od was oczekuję! I chyba nie tylko ja.

(*) tak naprawdę jest ich równo 60 - 10 gatunków teoretycznie jest niedostępnych dla gracza. W praktyce radzę zajrzeć na Cover CD z nr 3/03 - do katalogu Bonus z Trainers/Impossible Creatures. Znajdziecie tam mały program, który umożliwia zabrać całą 60. A na CD z grą, w katalogu goodies jest szczegółowy ich opis.

Wpuśćcie GO do domu a już się z nim nie będziecie mogli rozstać!

www.raymanzone.com

The image is a vertical title screen for the video game Rayman 2: The Great Escape. The title "RAYMAN 2" is written in large, stylized, orange-yellow block letters with a 3D effect and a slight glow. The letters are set against a dark, textured background that resembles a night sky or a cave interior. The number "2" is slightly larger and more prominent than the other letters. The overall aesthetic is dark and atmospheric, typical of the game's theme.

RAYMAN 2

www.raymanzone.com



- Rayman zabierze Was ze sobą w świat pełen wesołych stworów i groźnych przeciwników.
- Rozbudowana gra zręcznościowa przepełniona wieloma wątkami komediowymi i fantastyczną przygodą.
- Polska wersja językowa przygotowana na PC CD.

Tytuł dostępny na platformy:



PlayStation 2 XBOX



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

[illegible]

GATUNEK: ARCADE/SHOOTER

PACIFIC GUNNER

Eld

Ileż to radości potrafi sprawić głupie strzelanie? Sporo, o czym możemy się przekonać po zainstalowaniu Pacific Gunnera.

Kiedy dobrych kilka miesięcy temu opisywałem gierkę o wdzięcznym tytule Operation Blockade, byłem przekonany, że to bomba z opóźnionym zapłonem. Bomba będąca efektem klapy amerykańskiej kinematografii, jaką bez wątpienia był film „Pearl Harbor”. (Dla przypomnienia - Operation Blockade to gra, w której wcielaliśmy się w bohaterów-żołnierzy amerykańskich, do ostatniego tchu broniących swoich baz przed wrogą inwazją.) Krótko mówiąc, chodziło mniej więcej o to samo, co ponad dziesięć lat wcześniej w Beach Head.

Kolejna rożniakowa realizacja Baski. Ale tym razem całkiem inna. Mimo że grafika jest grywalność nadzwyczajna.

Deja vu?

Po odpaleniu po raz pierwszy Pacific Gunnera miałem deja vu. Znowu zasiadamy na stanowiskach artyleryjskich i zestrzeliwujemy myśliwce, bombowce i torpedowce. Tym razem jednak, w przeciwieństwie do Op. Blockade, wrogiem nie są nieco „zakamuflowani” Niemcy, a Japończycy, zaś do starć dochodzi nad miejscami znanymi z książek i filmów poświęconych II wojnie światowej: nad Pearl Harbor, Midway, atolem Wake i dziesiątkami innych wysepek.

Skąd się tylko da

Pacific Gunner osiąga przewagę nad OP dzięki ilości i zróżnicowaniu stanowisk. Jest ich aż dziesięć i są one umiejscowione na lądzie - w bunkrach i stanowiskach artyleryjskich, jak i na

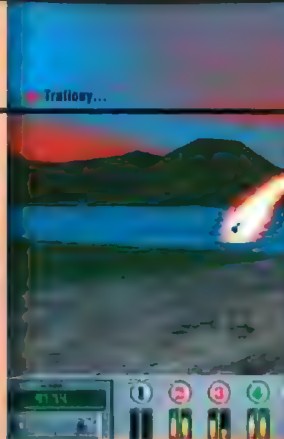


pokładach okrętów. Co za tym idzie, zróżnicowanie w uzbrojeniu jest olbrzymie. Od zwykłych ciężkich karabinów maszynowych, przez „oerlikony”, pompy, działa różnej maści, aż po działa główne pancernika. Każde z tych cacek ma zalety (takie jak szybkostrzelność, zasięg czy celność) i wady. Wiadomo, że jeśli z działa kaliber 380 milimetrów trafimy w środek samolotu klucza japońskich bombowców, właściwie nie ma później co zbierać ze wszystkich maszyn. Jednak równie dobrze możemy bezskutecznie prażyć do Japończyków z karabinów maszynowych i patrzeć, jak defilują nad naszymi głowami.

Refleks szachisty trafiony

Tak naprawdę to w tej grze najbardziej liczy się refleks oraz wyrzucie czasu i przestrzeni. Trzeba wprost błyskawicznie przemieszczać się pomiędzy stanowiskami i zestrzeliwać maszyny wroga, a także roznosić w pył zmierzające w stronę statków torpedy. Czasem ułamek sekundy decyduje o tym, że lądujemy na odpowiednim stanowisku, by ołowiem poczęstować szykujący się do zadania „ciosu” bombowiec. Może gdy czytacie te słowa, wydaje się to mało emocjonujące, ale powiadam wam, że wszystko rozgrywa się tu tak szybko, że krew kipi w żyłach od końskiej dawki adrenaliny.

Nie jest rzeczą prostą „skakanie” pomiędzy stanowiskami. Nie byłoby żadnego problemu, gdyby tych było tylko trzy, ale przy dziesięciu człowiek łatwo może się pogubić. Kiedy jednak nauczymy się korzystać z radaru, kłopot ten przestaje istnieć lub pozostaje dokuczliwy, ale w mniejszym stopniu. Radar umieszczony jest w prawym górnym rogu ekranu i chociaż ma bardzo mały zasięg, to przynajmniej pozwala zorientować się, gdzie - mniej więcej - krążą lub atakują bombowce. Jest to o tyle istotne, że niekiedy nie widać samolotów na tle wysokich pagórków, gdy przemykają tuż nad ziemią lub wodą. Warto też zwrócić uwagę na kierunek, w którym podążają, by bez patrzenia w radar prze-



Bombowce japońskie

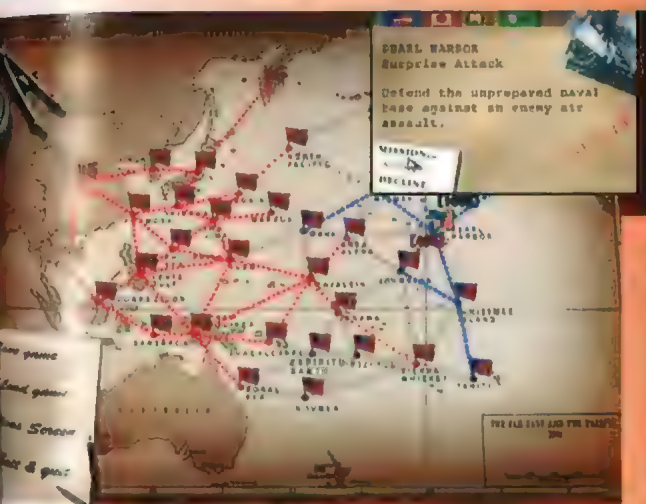
Aichi D3A2 (Val) - dwumiejscowy, pominięty lądowy bombowiec nurkujący.
Napęd - Mitsubishi Kinsei 54 o mocy 969 kW (1300 KM)
Prędkość maksymalna - 430 km/h
Pułap - 10 500 m
Zasięg - 1352 km
Uzbrojenie - dwie karabiny maszynowe 7,7 mm w górnej przedniej części kadłuba; ruchomy karabin maszynowy 7,7 mm w tylnej kabine oraz ładunek 370 kg bomb na podwieszaniach zewnętrznych

Mitsubishi G4M (Betty) - czterechmiejscowy lądowy bombowiec.
Napęd - 2x Mitsubishi MK4A Kinsei 11 o mocy 1141 kW (1530 KM)
Prędkość maksymalna - 428 km/h
Zasięg - 6033 km
Uzbrojenie - ruchome działko 20 mm w tylnym stanowisku strzeleckim; ruchomy tylny karabin maszynowy 7,7 mm w kopule grzbietowej; po jednym karabinie maszynowym 7,7 mm w każdym z bocznych stanowisk strzeleckich; ładunek 800 kg bomb i torped na podwieszaniach zewnętrznych

Mitsubishi B6N Tenzan (M) - trzymiejscowy pokładowy i lądowy bombowiec torpedowy.
Napęd - Mitsubishi MK4T Kinsei 25 o mocy 1379 kW (1850 KM)
Prędkość maksymalna - 481 km/h
Pułap - 9040 m
Zasięg - 3045 km
Uzbrojenie - ruchomy karabin maszynowy 7,7 mm w tylnej części kabiny; ruchomy tylny karabin maszynowy 7,7 mm w boku podkadłubowym; ładunek 800 kg bomb i torped na podwieszaniach zewnętrznych

lat temu. Od biedy ujdą animacje płonących samolotów. Nędzą bije natomiast z dolnego menu, gdzie ukazano nasze stanowiska artyleryjskie i punktację. Zupełnie nie rozumiem dlaczego taka gra, w której przecież grafika jest jedną z istotniejszych elementów, została potraktowana po macoszemu?

■ ...I zatopiony!



łączać się na kolejne stanowisko, nad którym zawitają, zamiast marzyć o amunicji na prażenie do oddalającego się, z zasięgu skutecznego ognia, przeciwnika.

Strzelaj celnie i oszczędnie

Wiedząc, o której nie powinniśmy zapominać, jest tu amunicja. Nie ma nic gorszego, niż siedzieć za rozładowanym pom-pomem i patrzeć bezsilnie, jak w odległości kilkudziesięciu metrów powoooli przelatuje bombowiec. A amunicji do każdego stanowiska nie ma za dużo. Małe całe szczęście samoloty zawsze nadlatują falami, więc gdy odebrzemy atak, możemy uzupełnić amunicję. Nie ma natomiast mowy o naprawie zniszczonych stanowisk, więc przeważnie każdą kolejną falę ataku witamy w uszczuplonym składzie...

Bez akceleratora?

Przerażeniem czyta się w instrukcji zdanie, że „do gry w Pacific Gunner zbędny jest akcelerator”. Kiedy to przeczytałem, oczami wyobraźni ujrzałem obrzydliwe piksele bijące z ekranu. Nie jest jednak tak źle - jak dla mnie OK, aczkolwiek grafika na odległość śmierdzi lamusem. Niebo to nic innego jak bitmapa koloru czerwonego lub niebieskiego, woda to szary nieruchomy obiekt, okręty składają się z kilku prostokątów, a samoloty przypominają modele z legendarnego Battle Of Britain etc. Z tego wszystkiego chyba najlepiej wyglądają wybuchy oraz dym, chociaż i te efekty mogłyby być uznane za niezłe, ale jakieś pięć

Pom, pom, pom...

Udzwiękowanie także nie dorównuje dzisiejszym wymaganiom graczy, ale nie przynosi większego wstydu autorom gry. Karabiny z uroczym trzaskiem wypływają seryjnie poriski w kierunku bombowców, wtórują im potężne działa (z których można też strzelać do wrogich okrętów) i charakterystyczne „pom, pom, pom” z szybkostrzelnych działek przeciwlotniczych. Kto się dobrze wsłucha, ten może także usłyszeć odgłosy odłamków spadających na osłone stanowiska czy brzęk rykoszetów. Czasem w słuchawkach rozlegają się komunikaty, ostrzeżenia - tak jak to bywa w wirze walki. W tle natomiast pogrywa muzyka, stojąca może nie na jakimś superwysokim poziomie, ale porządna i pasuje do gry.

Kampania

W przeciwieństwie do Op. Blockade, w PG jest coś na kształt kampanii, a nie tylko ciąg kolejnych misji. Na mapie widzimy bowiem miejsca, w których faktycznie dochodziło do starć Amerykanów z Japończykami, i tylko od nas zależy, czy zakończą się one zgodnie z tym, co zapisano w podręcznikach. A jeśli nie? Cóż - a co powiecie na japońską inwazję na USA? Jest to - w tej grze - możliwe...

Stare pomysły - dobra grywalność

Chociaż pomysł na Pacific Gunnera nie jest żadną nowością; mimo że oprawa audio-wizualna leciwa, jednak coś sprawia, że gra się weni wysmienicie. Pewnie jest to szybkość, z jaką toczy się tu akcja i to że na podjęcie decyzji masz tylko ułamek sekundy. Poza tym kto z nas nie lubi czasem pograć w coś, co nie wymaga absolutnie żadnego wysiłku umysłowego?

7

Producent: Infogrames ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Wymagania: PII 350, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/XP, 4xCD, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: zbędny ■ Internet: www.infogrames.com

- grywalność ■ niegorsze dźwięki ■ nie wymaga akceleratora
- słaba grafika ■ to już było! ■ Nie obsługuje akceleratora?!

INFO



STRAZNIK CZASU

CormaC

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Niewiele ostatnio na PeCeta starszszkolnych przygodówek. Fakt ten dziwi o tyle, że nawet ja pamiętam czasy (a nie mogło to być dawno temu, bom jeszcze młody), kiedy przygodowe serie, takie jak Police Quest, Larry czy King's Quest ciągnęły się niemal tak, jak wciąż ciągną się Wizardry czy Might & Magic. O ile za proces wymierania platformówek na PC można obwinąć konsolę, pustkę na poletku gier przygodowych doprawdy trudno wytłumaczyć.

Strażnik Czasu jest przygodówką przywodzącą na myśl produkcje właśnie z początków czy połowy lat 90. Interfejs wprowadzie znacznie tu uproszczono, choćby w stosunku do systemu SCUMM z pierwszych dwóch części Monkey Island (tak, będę wspominał ten tytuł w każdej recenzji gry przygodowej, i co mi zrobicie?), ale zarówno klimat, jak i grafika, oczywiście bardziej przystająca do naszych czasów niż do początków poprzedniej dekady, przywodzą na myśl taskawsze dla miłośników przygodówek czasu.

Misterna ścieżka intryg

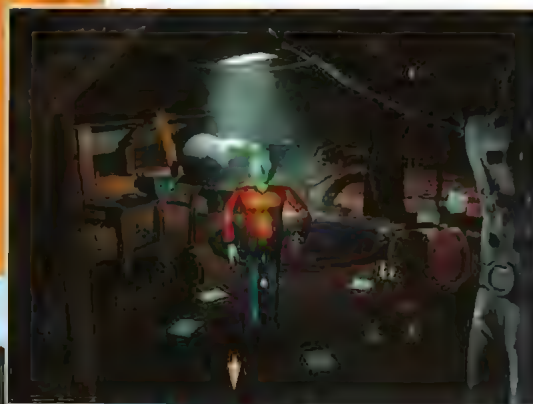
Naszym bohaterem jest detektyw Ryszard, który za sprawą przyjaciela profesora Santusowa wpłtuje się w fantastyczno-polityczną intrygę. Otóż, profesor wynalazł ustrojstwo, za sprawą którego cały świat może zacząć mówić po rosyjsku i zapomnieć o istnieniu innych języków. Wynalazek dostał się w niepowołane ręce i Ryszard musi przenieść się z pomocą maszyny czasu dziesięć lat w przyszłość - by sprawdzić, czy niefrasobliwość profesora nie stała się przypadkiem przyczyną nieszczęścia. W przyszłości odkrywa, że światem rządzi komunizm (a jakże), a demokracja stała się tylko wyblakłym wspomnieniem, zaś za jego przywoływanie grożą surowe konsekwencje. Pech chce, że diabli biorą urządzenie, za pomocą którego Rysiek miał wrócić do własnych czasów. Detektyw będzie musiał odnaleźć w przyszłości profesora Santusowa, a to nie będzie proste, bo naukowcem „zaopiekowały się” nowe władze. Aby odwrócić skutki kataklizmu spowodowane przez wynalazek, bohater jeszcze kilkakrotnie odbędzie podróż w czasie, m.in. do epoki kamienia łupanego czy Paryża okresu rewolucji. Ta różnorodność - bez dwóch zdań - dodaje grze atrakcyjności.

Wojna polsko-ruska?

Uczucia co do fabuły mam mieszane. Z jednej strony - motyw podróży w czasie jest bardzo atrakcyjny (nawet jeśli obudo-



Lara Croft za 10 lat?



wano go mało oryginalną historią), nośny i daje twórcom ogromne wręcz możliwości, z drugiej zaś - jakoś kręcę nosem na te pomysły z komunizmem (zwłaszcza że według dystrybutora gry - ma on być przeżabawny, że boki zrywać). Co mi się w grze zdecydowanie NIE podobało, to wyczuwalna nutka szowinizmu, jaką doprawili program - jak mniemam - tłumacze. Ustawicznie padają tu słowa „Rusek” i „ru-

ski” (z tego, co wiem, to w angielskim „Russian” nie ma pejoratywnie nacechowanych wariacji) we wszelkich możliwych przypadkach i formach, pojawia się też „Japoniec”. Szczercie mówiąc, dosłownie mnie to zmierzilo, zwłaszcza że generalnie rubaszne dialogi i komentarze Ryszarda zdają się potwierdzać „wszystko jest OK, tylko sobie żartujemy - nic wielkiego”. Osobiście nie dałbym tej gry własnemu dziecku, bo gdyby nagle na ulicy pokazali się turyści a ono zaczęłoby krzyżeć „patrz, Rusek” albo „patrz, Japończyk”, chyba bym się zapadł pod ziemię albo zajął ze wstydu żywym ogniem - i uciekł z wrzaskiem.

Mam zatem pytanie do szanownych tłumaczy - co was, do ciężkiej cholery, napadło?! Już widzę to powszechne słuszne oburzenie, gdyby w jakiejś grze, dajmy na to rosyjskiej (swoją drogą, to bardzo bym chciał, by Polacy w końcu zaczęli robić gry takie jak nasi wschodni sąsiedzi), pojawiła się nutka niechęci do nas, Polaków. Sądję, że to niewychowawcze, ksenofobiczne, a może raczej chamskie zachowanie powinno mieć odbicie w ocenie końcowej produktu. I tak będzie.

6+

Producent: ZIMA Software ■ Dystrybutor: Informedia ■ Wymagania: P300 MHz, 32 MB RAM, Win9x/ME/2000/XP ■ Akcelerator: pomoc potrzebny ■ Internet: www.strefacd.com



■ klimat ■ przyjemna grafika ■ ro. noredność miejsca ■ czasu akcj ■ mikroskopijne wymagania sprzętowe



■ szowinizm tłumaczy! ■ czasem dziwnie podło one wypowiedzi

OCENI



Co to powinno być na końcu...

Poza tą wpadką polskiego wydawcy, gra jest udana. Nie jest to żaden hit ani pod żadnym względem druga Syberia – ot, klasa średnia, którą w obecnej sytuacji rynku przygotówek też chyba należy docenić. Przyznam, że byłbym się przy Strażniku Czasu całkiem dobrze, do grania zmuszać się nie musiałem i zapewne po oddaniu tego artykułu do druku pogram jeszcze dla przyjemności. Ale może po kolei, bo mi się właśnie przypadkiem zakończenie napisało w środku artykułu.

MacGyver raczej zbędny

Jeśli chodzi o poziom trudności, gra sytuuje się gdzieś pośrodku. Nie jest jakaś zabójczo trudna, jednak przyznam, że rozkręcałem się z pomocą początkowego fragmentu solucji dostarczonego przez polskiego wydawcę, a i teraz nie mam chwilowo pomysłu, co na tym etapie robić dalej (zapewne przeoczyłem jakiś przedmiot). Nie zmienia to jednak faktu, że generalnie wystarczy zdrowy rozsądek i nie uświadczysz się w Strażniku Czasu szaleństw, jak takich, dajmy na to, w Monkey Island. (Wada to czy zaleta?) Rozmowy nie są też tak rozbudowane jak w starych grach – zazwyczaj jeśli możemy już z kimś zamienić słówko, do dyspozycji najczęściej mamy jeden, góra dwa tematy, przy czym oba dla nas ważne. W sumie nie ma większego problemu z poszukiwaniem się do przodu, zwłaszcza że i teren działań, przynajmniej na początku, jest nieduży. Mimo to gra

nie nudzi. Dodatkowym urozmaicheniem są występujące sporadycznie układanki – już wkrótce po rozpoczęciu gry przyjdzie nam na przykład złożyć obrazek, przesuując po planszy jego fragmenty.

Rusza się, rusza! I piszczy!

Oprawa graficzna ma u mnie więcej plusów niż minusów. Jak już wspomniałem, mimo względnej nowoczesności – czuć od niej klimat dawnych tytułów. Tła są prerenderowane, ożywiane jakimiś animowanymi elementami (ptak, pajak na ścianie, przesuujące się chmury itp.) i w sumie często niebrzydkie. Natomiast postacie są całkowicie trójwymiarowe, wykonane ze sporej liczby wielokątów (podobno 1000-2000), oraz animowane z wykorzystaniem systemu motion capture. Faktycznie, ich ruchy są bardzo płynne, plastyczne i naturalne. Nie spodobała mi się jednak postać Ryszarda, dokładniej rzecz biorąc – jego nieprzyjemnie wytrzeszczone gały. Oprawa utrzymana jest w kreskówkowej konwencji, i chwala jej za to. Może brakuje tu trochę rozmachu w tłach (czasem robią wrażenie nieco zgrzebných) i generalnie szczypty szaleństwa, żywszych kolorów, jakie pasowałyby do klimatu gry, ale całociowo jest całkiem solidnie i poprawnie.

Polskie udźwiękowienie jest niezłe, choć zdarza się, że wypowiedziane kwestie, zwłaszcza pytania, mają złą intonację i brzmią nienaturalnie – nie pasują do sytuacji: strzelam, że aktorzy nagrywali je, nie znając kontekstu ani całości dialogu.

W sumie czemu nie?

Jeśli przymknąć oko na wybryki tłumaczy, gra ma parę plusów. Przede wszystkim ci, którzy ukończyli już Syberię i Tony Tougha, zapewne chętnie zagraliby w kolejną klasyczną przygotówkę – niniejszym mają ku temu okazję. Poza tym przy Strażniku Czasu miło się spędza czas – gra relaksuje, jest niebrzydka, od czasu do czasu daje powód do uśmiechu. Pograć można. Co ciekawe, mimo iż gra jest raczej niskobudżetowa i wyskoczyła znikąd, nie razi jakimiś niedoróbkami czy babolami, w przeciwieństwie do wielu „większych” gier (vide New World Order, mój osobisty kandydat do Złotego Babola). Dodatkowym atutem tytułu jest niska cena – 29,90 zł.



przygotowuje
do **FCE**
i **matury**



89,-



89,-



3 x CD-ROM

- tysiące nagrań
- słownik
- multimedialny podręcznik
- ponad 300 godzin nauki
- zalecane przez MENiS

www.jezykiobce.pl

przygotowuje do
matury



W serii Licealista 2.0

Matematyka

500 zadań maturalnych
i egzaminacyjnych

750 testów z odpowiedziami
vademecum, filmy wideo

59,-

Język polski

760 testów
opracowania epok
filmy wideo i nagrania

59,-

www.licealista.pl

kupisz w salonach

EMPIK

EDGARD

ZAPISZ
DEMO

Programy kupisz w salonach EMPIK i Media Markt.
Sprzedaż wysyłkowa - na hasło CD Action - 10% rabatu!
(022) 644-55-57, 855-44-02, www.edgard.com.pl



Real War: Rogue

■ Pepin Krootki

GATUNEK: RTS

Na co liczą autorzy, kiedy na zatłoczony rynek RTS-ów wypuszczają odświeżoną wersję Real Wara? Zdaje się, że na demencję u graczy. Na szczęście pamięć jak do tej pory mi służy, toteż tym razem zapewnienia, jakoby gra bazowała na prawdziwym programie treningowym armii USA, od razu umieściłem w szufladce "drobne cwane kłamstewka". Darowałem też sobie przydługie rozmyślenia na temat "dlaczego autorzy niektórych gier mają nas za totalnych idiotów" i przystąpiłem do recenzowania tej nieszczęsnej gry.

ukończenia wszystkich czternastu misji; dla pojedynczego gracza potrzeba sporo czasu oraz cierpliwości. Poziom trudności wiąże się mimo wszystko raczej z umiejętnościami manualnymi niż stricte strategicznymi.

AI - aj, ajajaj!!!

Komputer gra bez jakiegokolwiek konkretnie sprecyzowanej, „przemysłanej” strategii. Zastosowana przezeń taktyka to raczej wypadkowa działań poszczególnych jednostek, te zaś są efektem działania wyjątkowo prostych algorytmów. Niczym w pierwszych najprymitywniejszych RTS-ach każdy oddział ma zaprogramowaną strefę, po przekroczeniu której ruszy w naszą stronę. Jeśli tylko nie naruszymy tego obszaru, możemy swobodnie paradować po planszy, a nawet ostrzeliwać wroga spod jego bazy. Przeciwnik zdecydowanie za mało uwagi poświęca ochronie szlaków, którymi otrzymuje życiodajne dostawy. W zasadzie gdy tylko uda nam się je zlokalizować, połowę sukcesu mamy już w kieszeni. Nawet kiedy magazyny przeciwnika szybko pustoszą, ten nie pofatyguje się, by sprawdzić, co leży u podstaw takiego stanu rzeczy.

Nie myśl! Myślenie szkodzi!

Przez cały czas spędzony z Rogue States czułem, jak autorzy grają mi na nerwach i skutecznie uniemożliwiają podjęcie jakiegokolwiek inicjatywy, jaka by wykraczała poza z góry nakreślony scenariusz misji. Gdzie tylko można, zablokowali swobodne poczynania gracza, przez co zdecydowanie traci się ochotę, by stosować bardziej wyszukane taktyki. I tak, jeśli - dajmy na to - mamy zniszczyć kwaterę główną przeciwnika przy użyciu rakiet SCUD z głowicą chemiczno-biologiczną, a miast niej posłużymy się bardziej tradycyjnymi środkami (np. czołgami) - powstanie sytuacja patowa. Misja się nie zakończy (bo nie zniszczyliśmy kwatery SCUD-em), a przeciwnik także przecież nie odbuduje się, byśmy mogli powtórzyć atak. W rezultacie pozostajemy jako samotni zwycięzcy na oswobodzonej od wroga mapie, a mimo to musimy rozpoczynać wszystko od nowa!

Ala jeździ będziemy tępo wykonywać rozkazy i nie za wiele myśleć - wszystko pójdzie gładko! Hm... chyba się myliłem - to rzeczywiście może być program szkoleniowy dla amerykańskich żołnierzy. Tych z dywizji Cannon Fodder.

Dziad kontra Meświat???

W warstwie fabularnej nie zaszyły tu większe zmiany. Nadal jest to political fiction dla idiotów. Stany Zjednoczone - jedyny światowy obrońca pokoju, toczą manichejską walkę z

Ci z was, którzy mieli tę wątpliwą przyjemność, by pograć w Real War, dobrze wiedzą, że jeśli bazowała ona na jakimkolwiek autentycznym programie "made in Pentagon", zaiste nie był to program szkoleniowy - lecz propagandowy. Nie inaczej jest w przypadku kontynuacji zatytułowanej Rogue States, choć tym razem autorzy widocznie sami przestraszyli się hiperpatriotycznego wydźwięku własnego dzieła i oszczędzili nam wiele z nadętego patosu. Czym są tytułowe „państwa fotrowskie”, dowiecie się z ramki, teraz zaś skupmy uwagę na rozgrywce.

Szybcy i martwi

Jest to jeden z tych RTS-ów, w których nade wszystko przydaje się umiejętność podejmowania błyskawicznych decyzji i perfekcyjne posługiwanie się myszką. Już od pierwszych minut każdej misji przeciwnik nie daje nam ani na chwilę odetchnąć. Gdy tylko gra się wczyta, a naszym oczom ukaże się pole walki, musimy już wiedzieć, co chcemy zrobić, w jaki sposób rozbudować bazę i na jaki rodzaj wojsk postawić. Każde zawahanie się czy drobne opóźnienie będzie nie do odrobienia w późniejszym okresie gry.

W Real War każdą wyprodukowaną jednostkę z miejsca trzeba postać na linię frontu. Ograniczenie liczby jednostek danego typu, jakimi

możemy naraz dowodzić, wymusza na graczach odejście od taktyki zarzucenia przeciwnika fałą ulubionych oddziałów. Wszystko to sprawia, że gra należy do tych trudniejszych i do



4

Producent: Rival Interactive ■ Dystrybutor: Simon & Schuster Interactive
■ Wymagania: P III 600 MHz, 128 MB RAM, Win'95 ■ Akcelerator: niezbędny ■ Internet: www.real-war.com



■ szybka i dynamiczna rozgrywka, jeśli tylko nie zwolnimy z rozwalaniem wroga na kawałeczki z pewnością przeoczymy parę buraków czy niedociągnięć ■ traktat Sun Tzu na płycie,



■ naciągana fabułka dla idiotów ■ grafika mocno nieświeża
■ mierna AI, ■ niedopracowane warunki zwycięstw

INFO

States

terrorystami w postaci Independent Liberation Army. Przyznacie, że to ładna i politycznie poprawna nazwa pozwalająca uniknąć konkretnego wskazania, kto jest naszym śmiertelnym wrogiem. Aliści sprawa to oczywista! Zarówno symbole, jak i mowa terrorystów nie pozostawiają żadnych wątpliwości, kogo mamy nie lubić.

Poradco co i rusz napotykalmy na dramatyczne doniesienia z linii frontu typu: „Francja została zajęta przez nieznane wojska”. Chętnie bym się dowiedział, jak można utrzymać w konspiracji armię zdolną do błyskawicznego opanowania Francji, bądź co bądź mocarstwa regionalnego posiadającego broń jądrową. Co prawda precedensy były (patrz stańka komedia „Mysz, która ryknęła” - np. księstwo w rodzaju San Marino, które wypowiedziało wojnę USA - i wygrało! Do tego wysyłając do akcji drużynę łączników!), ale my tu chyba gramy serio?

Papa poszła w gwizdek (znowu)

Sławetny Goebbels twierdził, że przekaz propagandowy powinien być przede wszystkim atrakcyjny, dostarczać rozrywki. W ten sposób nikogo nie będzie trzeba zmuszać do jego odbioru, a odpowiednio przemyczone treści dotrą do publiczności. Autorzy Real War najwyraźniej niezbyt dobrze przyswoili sobie tę zasadę, co uzmysławiamy sobie zwłaszcza podczas kontemplacji starszej niż Egipt grafiki.

Dziwowałbym sobie dalsze sarkanie na temat tej ostatniej, gdyby nie porażające wymagania sprzętowe. Już lepiej zagrać w Emperor: Battle For Dune, która to gra - mimo iż ma ponad 100 na karku - na moim sprzęcie działała znacznie płynniej, oferując nieporównywalnie lepszą grafikę i przede wszystkim - wyższą grywalność. W przypadku zaś Rogue States znowu cała para poszła w gwizdek. Miał sówicie ulepszyć grafikę, natomiast środków włożono w filmiki.

Jedyną godną polecenia rzeczą, jaką znajdziemy na płycie z RW, jest prastary wschodni traktat o sztuce wojennej autorstwa Sun Tzu (jeśli graliśmy w Shogun Total Wara z pewnością wiecie, o czym mowa).

Rogue States

Co roku departament stanu USA publikuje raport o międzynarodowej sytuacji na świecie. Znajduje się w nim lista państw określanych jako Rogue States. W Polsce spotkamy się z nazwą „państwa lotrowskie” tudzież „państwa zbójckie”. Chodzi o te kraje, które - zdaniem autorów raportu - stanowią zagrożenie dla światowego bądź regionalnego pokoju (ładu, porządku, ogólnej szczęśliwości). Mimo że wiele państw pozostaje w stanie wojny, tylko niektóre z nich zasługują na niechlubną sławę „lotrowskich”.

Rogue Countries nie kierują się w ramach własnych działań racjonalnymi regułami polityki międzynarodowej. Dążą do wywoływania napięć i konfliktów, uciekają się do przemocy w formie różnych niekonwencjonalnych środków, jak np. sponsorowanie terrorizmu. Państwa te są nieprzewidywalne - zastosowanie wobec nich zwykłego „odstraszania” czy tradycyjnych zabiegów dyplomatycznych nie przynosi oczekiwanych skutków, a może tylko doprowadzić do zaostrzenia sytuacji. Dlatego wymagają one specjalnego i ostrożnego traktowania. W wielu z nich mamy do czynienia z represyjnymi dyktaturami.

„Państwami zbójckimi” są: Irak, Iran, Libia, Syria, Kuba, Korea Północna.

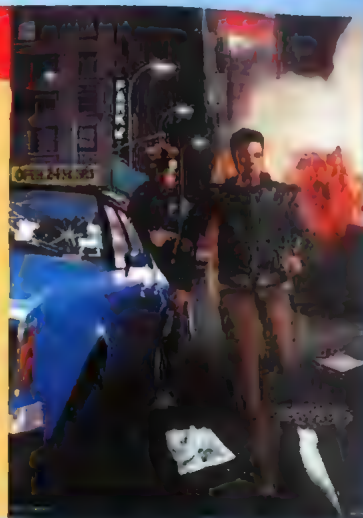
Wujek Sam sam przeciwko złu tego świata...

Nagrodzeni w Plebiscytach 2002 roku

GRA ROKU 2002

Nagrodę główną, czyli wszystkie 20 nominowanych gier otrzyma Przemysław Janusz z Kielc - gratulujemy!

Nagrody pocieszenia - po 1 egz. gry „GTA 3” otrzymują: Ewa Pękowska z Olsztyna, Mateusz Rojek z Pionek, Mateusz Frąckowiak z Simianowic Śl., Rafał Orlicki z Oświęcimia, Bartosz Piekarski z Olsztyna, Tadeusz Chmieleński z Torunia, Arek Cegłowski z Biłgoraju, Bartosz Sekulski z Inowrocławia, Michał Lalik z Katowic.



PRODUKT ROKU 2002

• monitor Mitsubishi Diamond Pro 750 SB otrzymuje: Dariusz Szulc z Darłowa;

• nagrywarki TEAC CD-W 540 E otrzymują: Marek Kasprzak z Rudy Śląskiej, Piotr Wojciechowski z Bydgoszczy, Dariusz Dziemańczyk z Człuchowa;

• joysticki Zoltrix FX-Fighter otrzymują: Edmund Steckiewicz z Wałbrzycha, Jan Kubiak z Łodzi, Michał Kobzan z Szmotułów;

• drukarkę Canon S520 - Piotr Wojewódzki z Warszawy;

• kartę graficzną ATI Radeon 9000 Pro Vivo 64 MB DDR - Marek Wiśniewski z Pruszkowa;

• odtwarzacze MP3 Pine SM-300 T otrzymują: Kamil Klim z Mońki, Tomasz Duda ze Sztucina;

• odtwarzacz MP3 Pine SM-300 T - Paweł Kocik z Wołomina;

• drukarkę Lexmark Z65 - Piotr Moszka z Leszna;

• kierownicę Logitech Momo Racing - Sebastian Kowalik z Chrzanowa;

• kartę muzyczną Sound Blaster Extigy - Radosław Salak z Brzegu;

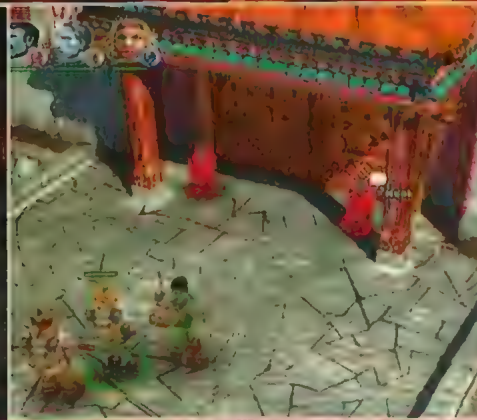
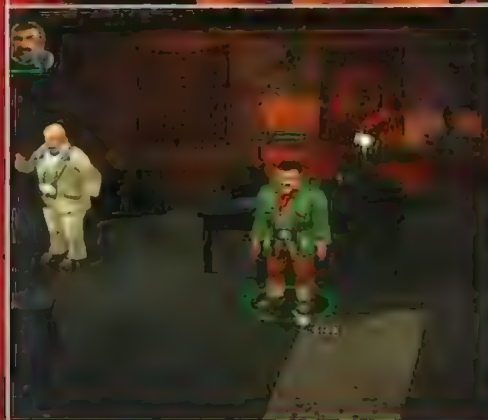
• głośniki: Creative Inspire 5.1 5100 - Tomasz Przyk z Łodzi; Creative Inspire 2.1 Slim 2700 - Grzegorz Galanczyk z Łodzi; Creative Inspire 4.1 4400 - Marcin Furtak z Redaczyny;

• mysz Creative Optical Mouse - Michał Przybylak z Koszłina;



GROM

■ El General Magnifico



Ile płatków śniegowych mroźna zamieć niesie,
 Ile mrówek mszyc pilnie strzeże w gęstym lesie,
 Ile uschniętych liści z drzew spada jesienią,
 Ile durniów uważa, że szczęście to pieniądź*,
 Ile nam się skurczyły pieniężne dochody,
 Ile mętnej w sejmowych przemówieniach wody,
 Ile razy nam OBOP w sondażach pobłdździł,
 Ile by się... ten i ów nakradł, gdyby rządził,
 Ile westchnień na wiosnę drży w dziewiczym łonie,
 Ile woni z bukietów barwnych kwiecia wionie,
 Ile molestowanych niewiast jest w USraju,
 Ile dróg się blokuje rocznie w naszym kraju,
 Ile owiec niewolą co roku juhasi,
 Ile wiosną po gajach słychać trelów ptasich,
 Ile szczęścia nam obiecują nasi politycy,
 Ile przysięg składają rodacy w łożnicy,
 Ile kruczków ma krętacz prawnik za pazuchą,
 Ile razy bin Laden winien dostać w ucho,
 Ile żab wiosną gromko rechoce po stawach,
 Ile pękło flaszek na wiejskich zabawach,
 Ile radnych okryło się wieczystym sromem,
 Tyle nitek nadziei powiązałem z GROMEMI!

*I M wie dobrze, że za pieniądze nie można kupić szczęścia, jednak gotów jest zgodzić się z twierdzeniem, iż można za nie nabyć jego bardzo dobrą imitację, właściwie nie dającą się odróżnić od oryginału.

Mowa oczywiście o grze GROM, która jest polską odpowiedzią na serię Fallout. Ci, co grali choć w jedną pozycję wzmiankowanej serii, uruchomiwszy GROMA, natychmiast znajdą tu mnóstwo analogii. Ale po kolei, jak powiedział kapitan Kidd: żalodze kupieckiego statku, zapraszając pojmanych do spać po desce.

GROMostaw Czempiniński?

Podczas gry w GROM będziesz animował Groma właśnie, polskiego oficera komandosów(?), który po klęsce 1939 roku dostał się w łapy Rosjan. Rodzinę Groma wymordowali Niemcy (pewnie zrobili to na własny, rzeczowy i niemiecki sposób), on sam zaś spędził pewien czas w oboziskich obozie pracy – takim to ciemnym i twórcy gry określili gulag. Uciekając z obozu, trafił do Tybetu. Tam los zetknął go z Czechem o imieniu Petr, niegdyś praskim ulicznikiem, którego w sztuce historii zaniósł do Nepalu, i tam go zostawił. Obratny Czech zajął się przemytem, bo w tym okresie w Nepalu zajmowanie się czymkolwiek innym było po prostu nieprzyzwoistością. Oba naszych bohaterów poznajemy w chwili, gdy wędrując górska przełęczą, spotykają się z Niemcami. Wtedy Petr, który jest w tym czasie w pełni świadom, że jego życie jest zagrożone, przystępuje do ostrzału sterowca z takim mniej więcej skutkiem, jakby próbował splunąć ugasić wielki piec hutniczy. Od tej chwili gra jest twoja.

Grom z jasnego nieba...

Zabawa w istocie przypomina tę, jaką miałem podczas gry w Fallouta. Gromowi – o czym nasz bohater początkowo nie wie – przypadnie w udziale misja uratowania świata przed panowaniem Brunatnej Zary. Złe typy – oczywiście Niemcy! – pragną odnaleźć (jak zawsze...)



Zabawy - od groma!



jakiś starożytny artefakt, który bogowie podarowali Ardżunie (to taki staroindyjski wszechstronny Arnie i Rambo w jednym, i do wynajęcia), a który (artefakt, nie Ardżuna!) okazał się straszliwą bronią. Ci nieliczni gracze (☹!), co nie czytali świętych ksiąg indyjskich (Mahabharata i inne) dowiedzą się pewnie nie bez zdziwienia, że w starych sanskryckich tekstach opisano działanie broni (nazywanej w nich strzałą Indry), którą dziś określibyśmy jako raketowy pocisk taktyczny z głowicą jądrową. (Przecinała ona niebo ognistą strugą, potrafiła unicestwić całe miasto w jednym błysku jaśniejszym niż tysiąc słońc i razila niewidoczną śmiercią – ludzie znajdujący się w pobliżu punktu trafienia, a którzy pozornie zostali nietknięci, umierali w okropnych cierpieniach wiele dni później, nie wiedząc czemu – bowiem otwierały się im paskudne, nieogojące się rany.) Nic dziwnego, że po wojnach, jakie toczyli ze sobą bogowie, straszliwą bronią dokładnie ukryto. Teraz oczywiście nasi postanowili ją odszukać i użyć jej, by osiągnąć Zwycięstwo Ostateczne i Bezdyskusyjne. Pomyśl, na jaki wpadli twórcy gry, jest tak niezwykle oryginalny i przejrysty jak kilkakrotnie wyprany papier toaletowy. Należą im się za to gratulacje przede wszystkim od panów Spielberga i Lucasa.

PoGROMcy zła

Podczas gry będziesz musiał (jako Grom) eksterminować niemieckich żołnierzy Wehrmachtu (którzy niecznie się namnożyli w Himalajach), rozmaitych opryszków, jakich w rzeczy samej nie brakowało na tybetańskich szlakach, i oczywiście kosmatych Yetich. Wszyscy są upierdliwi, złośliwi i przebiegli – raniony Niemiec czy bandyta wycofują się, kryją za skałami lub kładą na ziemi (*) i zaczynają strzelać. Zawsze też ściągają posilkę głośnymi wrzaskami.

Do dyspozycji będziesz miał rozmaite oręż – karabiny (przydatne i w walce wręcz, bo można walić kolbą), pistolety Mausera, rozpylacze MP, garłaczę, obrzynę, panzerfausty, a także sporo broni kłujnej, siecznej i dżgajnej – noże, miecze itp. Za każdym razem, przystępując do walki, musisz podjąć decyzję, czym będziesz raził nieprzyjaciół (w razie braku czegoś poręcznego zawsze możesz walić po mordach gołymi pięściami – Grom nie jest bynajmniej pacyfistą). W użyciu oręża stopniowo będziesz nabywał coraz większą biegłość, co zaowocuje skuteczniejszym jego działaniem.

Godzi się wszakże zauważyć, że Grom wcale nie korzysta z umiejętności, jakie musiał osiągnąć jako oficer komandosów (fakt, iż mieliśmy takowych w roku 1939, okazał się dla mnie zaskakującą nowością. A jednak mieliśmy w istocie dwa oddziały dywersyjne składające się z przeszkolonych ułanów!) Nocna walka w niemieckim obozie aż się prosi o duszenie wrogów skarpetką czy wbijanie im chylkiem ołówka w... potylicę - co wedle naszego byłego szefa jednostki specjalnej o nazwie identycznej z tytułem gry, generała P., jest podstawową umiejętnością każdego komandosa. (Sam generał oczywiście wie, jak zabić wroga, choćby włosem wyrwanym z (...), czym się kiedyś chwalił) Nie wszystkie konflikty nasz bohater musi rozwiązywać siłowo - niekiedy będzie się mógł przemknąć obok nieprzyjaciół niepostrzeżenie, stosując sztukę czołgania pelzaniem (czy pelzania czołganiem), w której naśladował będziesz wiekopomne wzory Winnetou i Old Shatterhanda.

* ciekawe, że co prawda programiści GROMU zauważyli, że leżący na ziemi żołnierz przedstawiłby sobie znacznie trudniejszy do trafienia cel, ale też nie uwzględnili kłopotliwej okoliczności, że wtedy każda niema rana, jaką otrzymuje leżący, jest raną śmiertelną, bo najczęściej dostaje w głowę jako następstwo ułożenia się twarzą ku nieprzyjacielowi - nie doczekalem się jeszcze tego, by fakt ów wzięli pod uwagę (twórcy choć jednej gry komputerowej)

Realizmu tu od GROMa

Zachwycony tymi wszystkimi atrakcjami dopiero po dłuższej chwili spostrzeżesz, że realizm gry jest w zasadzie pozorny. Mieczem możesz sieć wroga do śmierci z przymiotnikiem zaczynającym się na „u”, a skutki na ogół okazują się mizerne - do tego, by wyzionął ducha, trzeba go trafić kilkanaście razy. Co prawda, nie spotkałem jeszcze gry, w której sprawy miałyby się inaczej. W rzeczywistości niełatwo jest wroga trafić zimną głownią, bo zazwyczaj uparczywie uchyla się od współpracy i wykonuje złośliwe uniki, ale jak się go choć raz dobrze trafi cięciem zza ucha, zwykle jest „po zawodach”. To samo można by rzec o strzelaniu (no, chyba że ktoś używa wiatrówki) - zwykle trudno jest trafić, ale gdy już się dopnie swego - to trafiony, poza jakże wiele mówiącym tekstem „aaaaargh!”, zwykle niewiele ma potem do powiedzenia. A trzeba przyznać, że np. garłacz używane w grze przez bandytów (można je im oczywiście odhierać i walić z nich osobiście) w istocie nie były może skuteczne na odległość przekraczającą kilka kroków, ale z bliska rażyły tak, że trafionym osobnikiem od razu można było nadziewać kaszankę. Tymczasem nasz bohater musi na jednego wroga zużyć co najmniej kilka strzałów. Ogromnie jest irytujące to strzelanie i obserwowanie, jak pasek energii życiowej trafianego przeciwnika kurczy się niewiele wolniej niż kredyt zaufania narodu do partii rządzącej.

Co prawda, na obronę twórców gry można by rzec, że do Tybetu Niemcy z pewnością posłali strzelców alpejskich, a byli to najtwardsze...syny Trzeciej Rzeszy - i być może najlepiej wyszkoleni żołnierze świata.

Najzabawniejsze jest w tym to, że odległość niewielki ma wpływ na skuteczność uży-



cia broni - z bardzo skutecznego skądinąd niemieckiego pistoletu maszynowego MP musisz kilka razy trafić Niemilca seriami, aby zrobić na nim wrażenie, choćbyś strzelał niemal z przyłożenia. Ten grzech trafił się i twórcom Fallouta, ale tam był on mniej widoczny. (W Fallout prawdziwym utrapieniem były kuloodporne kamizelki, które wkładali wrogowie - można ich jednak było razić w rozmaite części ciała.) Twórcy GROMa powinni uwzględnić fakt, że podczas II wojny światowej zwykły żołnierz nie wiedział nawet o tym, że istnieje coś takiego jak kuloodporna kamizelka.

Nie od razu wroga rozGROMimy

Na ironię losu zakrawa fakt, że grę zrobioną przez polską grupę programistów poznaję w wersji angielskiej...

Pierwsze momenty gry są swoistym szkoleniem w trybie Tutorial, który zaznajomić ma gracza z interfejsem gry i nawigacją po jej obszarze. Można go ominąć, usilnie to jednak odradzam. Rzecz w tym, że przeszkolenie jest nie tylko zwykłe pożyteczne i znacznie zwiększa prawdopodobieństwo przetrwania naszego bohatera, który i bez tego ma mniej więcej takie szanse jak człowiek usiłujący dmuchnąć cieniem zatrzymać huragan. Tutorial opracowano starannie i przebiegle, bowiem nie zwalnia za bardzo tempa rozgrywki i stanowi integralną część gry. Kolejne jego etapy można zresztą ominąć... ale to już się czyni na własne ryzyko.

Od GROMa przedmiotów

Polegli wrogowie zostawiają rozmaite przedmioty, które zawsze warto jest zbierać, bo nawet jeżeli w danej chwili nie są potrzebne, mogą się przydać do handlu z rozmaitymi kupcami, a ci trafiają niemal wszędzie. Umiejętność targowania się (która również, jeżeli w miarę użyć) pozwoli Gromowi i jego kompanom, coraz skuteczniej zbijać dość wygórowane żądania kramarzy. Sporo ciekawostek możesz też znaleźć, myszując po chatkach i namiotach (zawsze sto pustel). Nasi bohaterowie podczas gwałtownych starć doznają rozmaitych uszczerbków na zdrowiu, a te, owszem, można podleczyć (albo samo się regeneruje po odpoczynku) korzystając z pakietów medycznych lub tajemniczych kamieni zdrowia (?). Wszystko to razem przypomina Fallouta jak obywatel.

Dobrze rozstrzygnięto z kolei sprawę pojemności plecaka: nie jest ona nieograniczona i - jak na przykład w Darkstone'ie, trzeba koniecznie binować, jak ułożyć w nim przedmioty, by te się zmieściły (niekiedy trzeba się dobrze zastanowić - które z nich zabrać ze sobą, a które zostawić). To akurat jest bardzo realistyczne - nie podobają mi się gry, w których bohater chowa zdobyczny czołg do kieszeni i spokojnie idzie dalej, pogwizdując np. ulubiony marsz. Bohaterstwo bohaterstwem, a fizyka fizyką.

Ciekawym pomysłem (choć nasi chłopcy pierwsi na to nie wpadli) jest korzystanie z jucznego jaka - ten cierpliwie nieczym chiński kulodźwiga wszelkie ciężary, odciążając częściowo bohaterów. Jak - zależnie od wydanych mu poleceń - albo podąża za Gromem, albo zostaje w miejscu, albo sam szuka drogi do celu. Inteligentna bestia - niejeden człowiek by się z tym nie sprawił! Rosjanie przerobili go później na słynny myśliwski samolot. :)

Nie wszyscy za jednego

Nasi bohaterowie nie zawsze będą działać wspólnie. Czech - choć nie (...) i nie umyka, gdy przychodzi do zamiany siły argumentów na argumenty siły - nie ma duszy awanturnika i woli, jeżeli się da, unikać sytuacji niebezpiecznych. Podczas pałowania się po Tybecie Grom często będzie zyskiwał wsparcie kompanów dość niespodziewany - w pewnym momencie przyjdzie mu współpracować z tajnymi służbami Jej Królewskiej Mości, które będzie reprezentować twarda jak



Który z was to Indiana Jones?

stary rzemień, ale znacznie od niego bardziej atrakcyjna agentka Margaret „Fishbone”. Pozna też tajemniczego kucharza z tybetańskiego zajazdu i niemieckiego antyfaszystę (który zaskakująco dobrze włada bronią), Hansa Dietricha. Wszyscy oni pomagają Gromowi - jedni z własnych pobudek, inni z rozkazu przełożonych.

Podczas niektórych walk grupowych wiele będzie zależało od twego zmysłu taktycznego - i dość szybko się przekonasz, że jeden dobrze ustawiony żołnierz znaczy niekiedy więcej od całej gromady biegających beztładnie durniów. Jako się rzekło, AI przeciwników jest wysokie. W walce możesz przejąć dowodzenie całą grupą albo pokierować jednym z kombatantów - a pozostali jakoś radzą sobie sami i bynajmniej nie stoją bezradnie.

Z drugiej strony - rzecz trzeba, że już mniej więcej dwa lata temu twórcy Fallout Tactics spostrzegli, iż jedni gracze lubią RTS-y, drudzy zaś wolą gry w trybie rozgrywek turowych i dali wszystkim możliwość wyboru - jakiej nie masz w GROMIE, bo tę grę rozgrywasz w czasie rzeczywistym. Nie da rady starannie zaplanować przebiegu walki, chyba że po jej niezbyt pomyślnym zakończeniu odwołasz się do wcześniejszego zapisu (gra dokonuje automatycznego zapisu po dotarciu do każdej nowej lokacji) i rozegrasz starcie ponownie. Nie jest to rozwiązanie, jakie trafia do przekonania. Co prawda, można skorzystać z opcji zatrzymania gry klawiszem (domyślnie SPACJA), ale to nie to samo. W sukurs graczowi przychodzi natomiast - jak zresztą w każdej uczciwie opracowanej grze - możliwość własnego zdefiniowania klawiszy skrótowych, co pomaga podczas sterowania postacią w niebezpiecznych dla niej sytuacjach.

Pieruńsko dobra grafika?

No, zła nie jest. Ba, nawet się może podobać. Co prawda, można by się upierać przy stwierdzeniu, że jeżeli bohater pozytywny ma taką mordę jak ma - to nie chcielibyście zobaczyć, jak z bliska wyglądają Niemilcy. Wszystko jednak jest sprawą konwencji. Trzeba też przyznać, że graficy mieli niezły pomysł, by rezygnować z widoku izometrycznego, gdy bohaterowie wejdą do jakiegokolwiek pomieszczenia. Jest



to miłe urozmaicenie. Animacje... takie sobie. Otwierający grę filmik, który powinien być wizytówką gry, wygląda dość topornie i może niektórych zniechęcić - później jest też nie lepiej. Umówmy się, że nie animacje są najmocniejszą stroną gry.

Oprawa dźwiękowa też może budzić sporo zastrzeżeń - jest... powiedzielibym, aż za bogata. Chodzi o to, że w wielu miejscach, a osobliwie na bazarach - słuch gracza będzie atakowany przez osobliwą kakofonię, na jaką składają się wschodnie melodyjki i właściwa wszelkim targowiskom wrzawa. Mnie osobiście rzecz się podoba... ale to sprawa gustu.

GROMnice zapalić?

Irytujące jest natomiast ograniczenie miejsc, w których można dokonywać zapisu gry. Zatem można ją zapisać w dowolnym miejscu i dowolną liczbę razy, ale ogółem ilość zapisów jednocześnie przetwarzanych na dysku nie przekracza dziesięciu, co zmusza gracza do wymazywania starych save'ów. Nie jest to najlepszy pomysł, bo niekiedy dla samej przyjemności typu „przeżyjmy to jeszcze raz” ma się ochotę wrócić do jakiegoś fragmentu gry, a tu - kicha!

Jeśli by wyliczać dalsze braki - trzeba by stwierdzić, że swoboda, z jaką gracz może się poruszać po obszarze gry, jest pozorna, a jej scenariusz w zasadzie liniowy. Owszem, potrzebne pieniądze można zdobywać na kilka sposobów (masz nawet parę pomniejszych questów do wykonania), ale w rzeczy samej musisz robić to, co w danej chwili przewidzieli twórcy gry. Konieczność namysłu ograniczona niemal do zera - od napotkanych postaci i rezydentów otrzymujesz niemal instrukcje dalszego postępowania i cała twoja aktywność zostaje ograniczona do rozprawiania się z coraz bardziej nachalnymi wrogami. Liniowość akcji posunięto do tego stopnia, że uniemożliwia się graczowi zagłębienie do miejsc na mapie, które w danym etapie przestają być istotne dla scenariusza - ułatwia to co prawda nawigację po obszarze gry, ale wysiłek myślowy gracza ogranicza niemal do zera.

ZaGROMy?

Na koniec uwaga natury ogólnej. Gra powstała w wyniku wysiłku polskich programistów. Od dawna z uporem maniaka twierdząc (nie, by ktoś chciał mnie wysłuchać, ale ja i tak wiem swoje), że minęła epoka, w jakiej Polska była wielka. Nie będzie już Polski od morza do morza, choćby narodowcy nie wiedzieć jak się upierali przy tym nonsensie. Jesteśmy skazani na średniość - ale przecież nie musimy być średni we wszystkim. Przykład Rosji, która potrafiła stać się potęgą w szachach, a teraz jej programiści coraz częściej zaskakują świat doskonałymi produktami - świadczy o tym, że istnieją dziedziny ludzkiej działalności, w której nawet nie za bardzo zamożne państwo może osiągnąć nieliczne zyski, byleby jego politycy docenili wagę inwestycji w kształtowanie. Bardzo bym chciał, aby za grą GROM poszły inne... i aby twórcy tej właśnie nie spoczęli na laurach, tylko dalej robili swoje... a może w końcu doczekamy się dzieła, do którego nie będę się mógł przyczepić. W końcu nie od razu Kraków zrujnowano... czy jakoś tak. A swoją drogą, na ironię losu zakrawa fakt, że grę zrobioną przez polską grupę programistów poznaję w wersji angielskiej...

PS EGM serdecznie dziękuje Shadow Knightowi za kilka rzeczowych, a przydatnych uwag podczas oceniania gry.

03/2003

7

Producent: CDV ■ Dystrybutor: Cenega ■ Wymagania: PII 350 MHz
128 MB RAM, MS Windows 95/98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB
■ Akcelerator: tak ■ Internet: <http://www.colonelgrom.de/english/thegame.php?l=e>



■ oryginalna i starannie opracowana grafika ■ niezbyt wysokie wymagania sprzętowe ■ dobra ilustracja muzyczna ■ ciekawy scenariusz



■ liniowy scenariusz ■ pewne braki realizmu ■ oklepany pomysł wyjściowy

■ Allor

Wyścigi klocków LEGO? Dziękuję, to już było. W dodatku fatalne. Niech to ktoś inny zrecenzuje... Zaraz! A co to? ...Niemożliwe! Przecież to zupełnie inna gra! Na dodatek fajna.

GATUNEK: **WYŚCIGI**

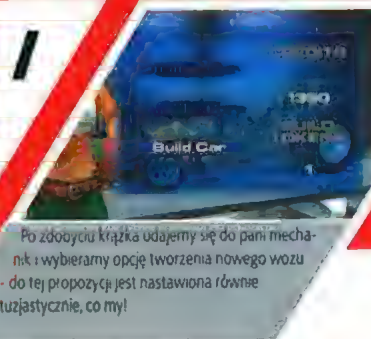
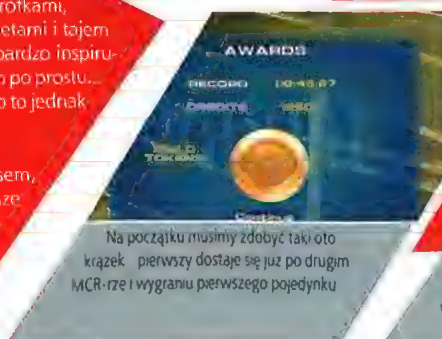
DRONE RACERS



By rozwiad wątpliwości - za powyższą reakcją odpowiadało intro. I to składające się jedynie z turyków paru różnych typów wyścigów (terenowe, szosowe i coś, co wyglądało jak drag-race). W dodatku jeszcze w torkach filmu: a chęć wywołania to niezwykle zachęcająco (bardzo dynamiczne: z przewrótami, ogniem i piachem lecącym spod kół, latającymi raketami i tajemniczymi poduszkowcami, no i co równie istotne - z bardzo inspirującym wyglądem), nie trudno zauważyć, że te sceny to po prostu... sekwencje z gry. A jeśli tak ma wyglądać gra... Hm, no to jednak wezmę tę grę do obróbki, nie ma sprawy.

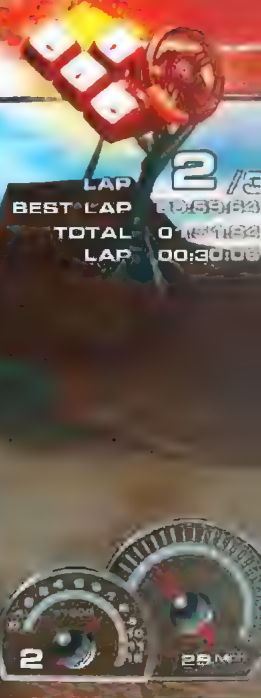
W menu do wyboru: wyścig szybki, wyścig z czasem, kariera na wyścigach, wyścigi w sieci. Dwie pierwsze opcje wyjaśniają się same - można niezobowiązująco przetestować pojedynczy wyścig lub 50 rekordów czasowych. Najciekawsze jednak kryją się pod trzecią opcją, czyli karierą.

■ Jak powstaje nowy wóz?



LAP 1/3
BEST LAP 00:00:01
TOTAL 00:00:00
LAP 00:00:00

RECENZJE ■



LAP 2/3
BEST LAP 00:00:01
TOTAL 00:00:00
LAP 00:00:00

■ Ludzik do ludzika...

Wcielamy się tu w rolę nowego kierowcy, co to właśnie załapał się na start w podręcznym teamie wystawiającym własnego przedstawiciela w amatorskiej lidze ludzików z klocków. Na szczęście poza Maxem naszym kierowcą - reszta teamu wygląda normalnie, co w przypadku mechanika zresztą ma całkiem spore znaczenie. Wraz z angażem uzyskujemy dostęp do trzech wozów, miłej pani mechanik opiekującej się nimi (co - mam nadzieję - wyjaśnia, dlaczego wygląd mechanika ma znaczenie), 'jajogłowca' zajmującego się zachowaniem naszych postępów w grze oraz brodatego posiadacza skórzanego kurtki, za którego pośrednictwem będziemy odpowiadać na osobiste wyzwania innych kierowców, a także trenować solo na torach oraz przeglądać tipsy dotyczące jazdy.

Najważniejszą osobą jest tu - rzecz jasna - uprawiająca taniec brzucha pani mechanik. I to wcale nie ze względu na wygląd - w końcu to wyścigi samochodowe i ważniejsze są tu jej umiejętności. Dokładniej to trzy z nich (inne - nawet jeśli je ma - wykraczają poza granice miejsca przeznaczonego dla tej recenzji): zapisywanie nas na zawody, ulepszanie wozów, które nasz wspinały team ma, oraz konstruowanie nowych.

■ ...A wstęp do wyścigu

Sednem są tutaj oczywiście wyścigi - pogrupowano je w MCR-y. Zaczynają się standardowo czyli od opcjonalnego wstępu do drag race'u. Ten rozgrywany jest systemem pucharowym, a sprint po prostu służy tu ustaleniu kolejności na starcie pierwszego wyścigu. I w zasadzie jest banalny. Kierowca dodaje tu jedynie gazu i zmienia biegi na wyższe oraz uważa, by nie rozsadzić silnika, no i uzyskać jak najlepszy czas. Tyle teoria, bo na początku może być trudno, zwłaszcza z wyczuciem odpowiedniego momentu na zmianę biegu.

Co w tym takiego trudnego? Ano, jeśli zrobimy to za wcześnie, koła napędowe wpadną w poślizg, silnik zacznie wyc, by po chwili zrobić „bum”. Gdy zmienimy bieg za późno... silnik zaczyna wyc, by po chwili zrobić „bum”, a my odpadamy z dalszej walki. Można oczywiście zdjąć nogę z gazu - i nawet trzeba - ale jeśli nie wyjdzie nam zmiana biegów, i tak stracimy czas. Lepšie to wprowadzić od utraty silnika, ale przecież walczymy o pole position!

■ Wyścigu start

Starty dzielą się na dwa rodzaje: zatrzymany, z którym mamy do czynienia w pierwszym wyścigu danego MCR-a, oraz lotny, stosowa-

ny w kolejnych. Pierwszy jest do bólu standardowy (czyli dwa nieco względem siebie przesunięte rzędy - pozycja zależy od wyników w drag race'ie - jeśli go opuściliśmy, startujemy z samego końca). Drugi jest o tyle mniej popularny, że bolidy wyjeżdżają pojedynczo z dość dużymi przerwami czasowymi. Tak „na oko” pięć długości wozu, przez co po starcie ma się zazwyczaj kilka chwil spokoju - do pierwszych znajdziek.

Kolejność w starcie lotnym zależy od tego, jak radziliśmy sobie w poprzednich MCR-ach - przy czym nagradzani są lepsi, nie gorsi - więc po wygranej w pierwszym wyścigu nie czeka nas na szczęście ponowne (o ile opuściliśmy eliminacje tuteż nie poszły nam drag race'y) wyprzedzanie innych kierowców. Odrabianie strat jest wprawdzie przez to nieco trudniejsze, ale przecież to my będziemy za zwyczajaj najlepsi, zatem w praktyce oszczędza to nasze serduszek. Jego akcja i tak przecież ulegnie wystarczającemu przyspieszeniu w czasie wyścigu.

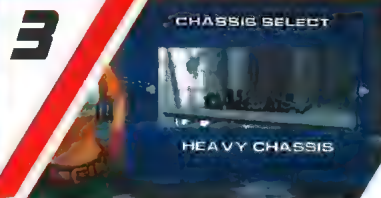
■ Zrobieni w trąbę

A nie są to zwyczajne wyścigi, więc i problemów jest tu nieco więcej. Ot, choćby taka trasa w kanionie z nieodłączną trąbą powietrzną. Jak na trąbę przystało, potrafi naszym bolidem rzucić aż (nie) miło. I co z tego, że byliśmy pierwsi, skoro po tej drobnej interwencji sił wyższych nagle lądujemy na samym końcu? Na szczęście nie zajmuje ona całej szerokości toru, więc zazwyczaj można przejechać obok. Także jej zachowanie jest w miarę przewidywalne - nie pojawia się niespodziewanie tuż przed przednim zderzakiem, a w miarę spokojnie petla po torze i na decyzję, z której

Nie jest to wprawdzie tytuł rewolucyjny, ale wykonano go w sposób bardzo przyjemny dla oczu i uszu, a poza tym jest najzwyczajniej w świecie grywalny. I to bardzo!



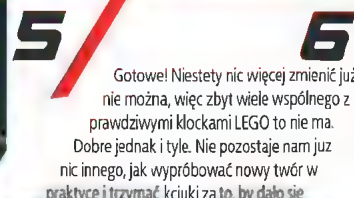
Wybieramy koła nowego wozu: na stanie są terenowe, szosowe i odpowiednie do drag race'u - wybór ten determinuje przeznaczenie wozu.



Wybieramy nadwozie pojazdu: lekkie, średnie lub ciężkie. Zależy od niego prowadzenie się wozu, pancerz, przyspieszenie, a także maksymalny poziom upgrade'ów.



Teraz pozostaje już tylko wybór koloru oraz nadwozia. O ile kolor ma znaczenie strictly estetyczne, o tyle nadwozie wpływa także na prowadzenie się wozu - niestety, charakterystykę nowego bolidu można poznać dopiero po jego stworzeniu.



Gotowe! Niestety nic więcej zmienić już nie można, więc zbyt wiele wspólnego z prawdziwymi klockami LEGO to nie ma. Dobre jednak i tyle. Nie pozostaje nam już nic innego, jak wypróbować nowy twór w praktyce i trzymać kciuki za to, by dało się tym jeździć. Na wypadek niewypału jednak warto przed budowaniem zrobić save, by później móc zacząć jeszcze raz, bez konieczności zdobywania nowej monety.

Wipeout z Lego i na czterech kółkach!

GATUNEK: LOGICZNO/ZREZNOŚCIOWA

On'ik

Są rzeczy, które już w pierwszym wydaniu były idealne i nie da się ich poprawić. Wszelkie zaś próby modyfikacji takowych bardzo szybko pokazują, że „ulepszone” często oznacza „niepotrzebnie uduziwnione”. Prosty przykład: koło. Albo: Tetris. Bądź: Dyna Blaster...

Dyna Blaster, gra (na PC) z 1990 roku (a na 8-bitowcówcałh chyba od 5 lat wcześniej), była hitem każdej szkoły wyposażonej w pracownię komputerową - do dziś pewnie zresztą jest, szczególnie tam, gdzie maszyny mają zawrotną szybkość procesory 286. Reguły są tu proste niczym przepis na zupę instant z torebki - postaw bombę i udektaj, by poza ścianą nie zniszczyła i ciebie. Za to przeciwnika - i owszem. Naturalnie po drodze znajdziesz kilka bonusów i bajerów, ale i tak opanowanie wszelkich zasad zajmie ci najwyżej kilka minut. Tak jest w prekursorze, a jak rzecz wygląda w BomberFUN? Prawie identycznie.

Po uruchomieniu gry pojawia się krótkie i mało efektowne intro - ale pamiętać należy, że BomberFUN to gra (wybitnie) niskobudżetowa. Później pozostaje jeszcze wybranie planszy, liczby graczy, sterowania - i już można wskoczyć na etap, aby stoczyć emocjonujący pojedynek. Przed grą kamera krąży między korytarzami planszy, dając możliwość podziwiania grafiki - niezłej, trzeba przyznać (patrzac jednak z perspektywy gry z roku 1990. No, niech będzie: 1997).

Kto, gdzie i z kim

W grze walczyć można aż na dwudziestu planszach, po cztery na każdy z pięciu światów: standardowy, antyczny, arabski, Majów, no i perełka - Atlantyda, oczywiście zatopiona. Szczególnie ta ostatnia warta jest zawieszenia oka - perspektywa jest lekko „zagięta” - rzeczywiście sprawia wrażenie, że wszystko dzieje się pod wodą. Etapy, poza wyglądem, różnią się przede wszystkim wielkością i poziomami. W przypadku tych klasycznych i najprostszych obserwujemy całą mapę, która bezproblemowo mieści się na jednym ekranie. Zaś poza skrzynkami do niszczenia i elementami niezniszczalnymi nie ma na niej nic więcej. Zabawa bardziej się komplikuje przy molochach, w których - w rozgrywce jeden na jednego - połowa czasu gry schodzi na znalezienie przeciwnika. Poza tym w tak dużych planszach są dodatkowe mosty, łączące odległe punkty - zaś droga poruszania się niezwykle praktyczna, gdyż dzięki niej można ominąć dzięsiątki skrzyż.

Autorzy, chcąc jak najbardziej urozmaicić rozgrywkę, dali również graczom opcję wyboru postaci - spośród 14 różnych modeli. Te są przyporządkowane do określonych światów, ale można korzystać w każdym ze wszystkich - nie ma więc problemu w chodzeniu pletwonurkiem po arabskiej pustyni. Wszystko to jednak tylko kosmetyka - wybór, poza walorami estetycznymi, nic w grze nie zmienia.

BOMBERFUN

Kupić - czy warto

Trudno jest wystosować jakiś większy zarzut przeciwko tej grze. Wszystko tu jest na swoim miejscu - nie najgorsza grafika, nieco monotonna,

ale w gruncie rzeczy znośny dźwięk, ale... Grając, czułem się, jakby to była tylko darmowa prezentacja, nie zaś produkt, za który muszę zapłacić (choć niewiele - 20 złotych). Gra przypomina mi nieco PacMana, który promował wprowadzenie w Europie wspólnej waluty (notabene za duchy w nim, niezbyt szczęśliwie, służył dolar, funt i jen).

Najdziwniejsze jednak jest to, że w BomberFUN wcale nie grało mi się lepiej niż w wiekową Dyna Blaster! Po prostu w tej grze grafika jest zupełnie nieistotna - czasem wręcz przeładunek efektami graficznymi bardziej przeszkadza, niż pomaga - gdyż najważniejszym elementem jest tu czytelność. A skoro przy tym jestem, doczepię się radaru, który pojawia się w przypadku gry na dużych planszach - jest zupełnie niepraktyczny.

Zagrać... no, można

Wydawać pieniądze na tę grę może i nie warto, ale zagrać - niewątpliwie tak. Niekoniecznie akurat w produkcji LightBrain - może być jakkolwiek inna, byleby opierała się na tych samych zasadach. Warto - na przykład - ściągnąć wersję demo z oficjalnej strony gry (jeśli się zmieści, zamieścimy je również na którymś z Cover CD) - co prawda, ogranicza gracza tylko do jednej planszy, ale przypominać - w praktyce i tak ukazuje wszystko, co porządny klon Dyna Blaster powinien mieć do zaoferowania.

• Efekty wybuchów wyglądają znakomicie - ale przez to nie zawsze widniał jest zasięg bomb.

• Atlantyda jest zdecydowanie najładniejszym odcieniem w grze.



5

Producent: LightBrain ■ Dystrybutor: TopWare ■ Wymagania: P450, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win98/ME/2k/XP ■ Akcelerator: tak ■ Internet: www.bomberfun.com



■ Dyna Blaster się nie starzeje ■ brak większych uduziwnień...



■ ...ale i nic nowego ■ cena ■ w pojedynkę trzymać się od gry z daleka



W dziwnym kosmosie, gdzie w nicościach pomiędzy planetami nie ma próżni i gdzie podróżują żaglowce gwiazdne - dzieje się ta opowieść. Jej bohaterem jest młody człowiek - Jim Hawkins. Kiedy wstępował do Akademii Królewskiej Marynarki, nie miał pojęcia, jak trudno jest dowodzić. No i jeszcze ta dyscyplina - trzymanie się szyku, wykonywanie rozkazów. Ale nic to, wszak marynarka to przygoda i wyzwanie dla prawdziwego mężczyzny. Początki nauki nie były trudne. Sterowanie, manewry, nawigacja, podstawy walki. Przecież nie jest żadnym nowicjuszem!

Ech, przepisy przepisami. Każdy kadet powinien się zapoznać z regulaminem. Dzięki temu, że sztukę kosmicznego żeglowania opanował już dawno, mógł poświęcić więcej czasu na podziwianie uroku kosmosu i otoczenia. Wspaniałe statki pod pełnymi żaglami przemykające obok skupisk skal i wysepek, rozrzuconych pośród gwiazd. Malownicze osiedla, miasta i wioski pośród zieleni porastającej te małe oazy cywilizacji.

GATUNEK: STRATEGIA/SPACESIM

Treasure Planet

Battle at Procyon

Ghost

„Planeta Skarbów”. Na tym właśnie disneyowskim filmie oparta opisana poniżej gra. Ten z kolei bazował na powieści „Wyspa Skarbów” Roberta Louisa Stevensona.

Jim cieszył oczy widokiem różnorodnych statków i okrętów, kolorowymi mgławicami, wspaniałymi planetami, a także pięknymi, choć groźnymi zjawiskami natury. Jak każdy marynarz pamiętał jednak, że zwodniczy urok niektórych z nich potrafi tak zafascynować, że nieświadomie zbliżamy się zbyt blisko niebezpieczeństwa. Deszcze meteorów, pola asteroid, czarne dziury, burze energetyczne, czynnie wulkany. Choć wyglądają uwodząco, potrafią być bardzo zabójcze. Chwila nieuwagi - i tracimy statek, a czasem nawet flotyllę wraz z całą załogą. Niestety tak, gdyż nie zawsze ma ona czas, by skorzystać z szalup ratunkowych.

Ale co to? Boja sygnalizacyjna? Ktoś potrzebuje pomocy! Załoga, na stanowiska! Cała naprzód! Dobrze, że mamy kuter torpedowy. Jak powszechnie wiadomo, mniejsze jednostki są szybsze. Co prawda, mają też słabsze opancerzenie i mniej stanowisk ogniowych, ale za to najszybciej mogą dotrzeć do rozbitków. A podczas walki świetnie spisują się przy zastosowaniu strategii szybkich ataków i uników.

Udało się. Rozbitkowie uratowani, piraci zniszczeni, a i paru jeńców się trafiło. Coraz częstsze ataki korsarzy i coraz liczniejsze plotki o atakach tajemniczych metalowych statków kończą akademicką wolność Jimiego i kierują go do bojowych zadań floty. Mimo że część z nich to żmudne patrolowanie, młody dowódca nie ma powodu do narzekania. Od samego początku ma okazję przekonać się, jak trudna jest sztuka wojennego rzemiosła. Dzięki ekranowi nawigacyjnemu, na którym za pomocą dziwnego manipulatora zwanego myszką można dość swobodnie zmieniać położenie kamery (ukazującej jego statek i najbliższe otoczenie) i sprawnie komenderować załogą. Dość przydatna okazuje się tu funkcja zoom, która przy oddaleniu pozwala ocenić strategiczną sytuację, a w przybliżeniu siłę wrogiego statku oraz stopień jego uszkodzeń. Pomocnych jest też kilka wskaźników, które pozwalają obserwować i sterować uzbrojeniem, wydawać komendy statkom naszego zgrupowania, wykreślać kurs statku, ustalać jego prędkość, odbierać meldunki od załogi, obserwować poziom

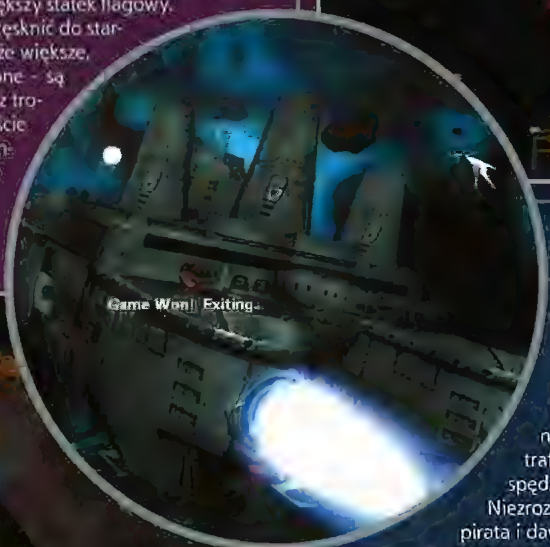
uszkodzić, odczytywać ostatnie komunikaty i meldunki czy też w końcu obserwować stani podległych statków oraz przejmować na nimi kontrolę.

Kłoda tylko, że kontrola innych statków - oprócz flagowego - ogranicza się jedynie do wydania jego dowódcy podstawowych komend. Co jeszcze? Marynarzom nie muszą tłumaczyć, że najważniejsze na morzu, ups...ekhm, w przestrzeni są kompas i mapa. Na mapie - oprócz określania własnego położenia - widoczne jest też aktualne zadanie do wykonania. A przydaje się to, gdyż adrenalina, jaka pojawia się podczas walki, powoduje czasem, że młody Jim zapomina, co było celem misji. Kompas natomiast jest widoczny pod naszym statkiem flagowym. Oprócz wskazywania kierunku, pozwala on w ferworze walki, gdy na małej przestrzeni tłoczy się wiele statków, szybko zorientować się, którym dowodzimy.

Na szczęście Jim jest zdolnym i utalentowanym młodzieńcem, co szybko dostrzega dowództwo. Sukcesy kolejnych misji niosą za sobą awanse, coraz trudniejsze zadania i coraz większą flotę pod komendą. Ma się rozumieć, że oznacza to również większy statek flagowy. (Choć młody kapitan zaczyna czasem tęsknić do starszych jednostek.) Nowe - z racji tego, że większe, lepiej opancerzone i mocniej uzbrojone - są cięższe, a co za tym idzie, wolniejsze i z trochę gorszą manewrowością. Na szczęście gdy otrzymujemy taki statek pod komendą, możemy samodzielnie zwerbować załogę i uzbroić go. Im więcej punktów zdobyliśmy podczas wcześniejszych zadań, tym większe mamy pole ma-



I knew ya would! It's not how fast you can run, it's how fast you can report, Loggins!



jeńców to tylko niektóre z nich, a często bywa, że jedne przekształcają się w drugie. Każda nowa misja oznacza dla Jimiego kilkugodzinną wachtę i czasem nieprzespane noce. Ale nie żałuje tego. Te wyprawy są tak ekscytujące, ciekawe, a w połączeniu z przepięknymi widokami wręcz niezapomniane. Majestat floty płynącej pod jego dowództwem każdego potrafi podnieść na duchu. I tylko dwie rzeczy spędzają sen z powiek naszemu bohaterowi. Niezrozumiałe zachowanie Johna Silvera, starego pirata i dawnego przyjaciela, oraz tajemnica metalowych okrętów.

Ale dość o troskach. Szykuje się wojna. Trzeba się podszkolić w stosowaniu broni ciężkiej, jak choćby Mortar. Jej zaletą jest spora siła rażenia, ale długi czas lotu pocisku i to, że powoduje uszkodzenia wszystkich jednostek na danym obszarze sprawiają, że jest bronią obosieczną - i trzeba uważnie ją stosować. Żeglowanie w barwach marynarki królewskiej to niesamowita przygoda i frajda. Czasem tylko - gdy Jim ma ochotę na odmianę - zaprasza kolegów i na symulatorze w akademii toczą wspólne boje - a gdy jest na patrolu, na ekranie nawigacyjnym uruchamia program skirmish i toczy symulowane bitwy z jedną lub kilkoma flotami sterowanymi przez komputer nawigacyjny. Takie treningi pozwalają Hawkinsowi na poznanie możliwości i słabych punktów statków pływających we flotach przeciwnika.

Niekiedy tylko Jim, leżąc wieczorem w hamaku, żałuje, że nie może zarządzać zagospodarowanymi asteroidami. Jakże otwartąby się przed nim możliwości. Zakładanie kolonii, wydobywanie, budowanie nowych jednostek, nabór załogi, wynalazki, wzbogacenie się na podatkach i handlu (albo i szmuglu?). No cóż, póki co jest tylko dowódcą małej floty, ale może kiedyś przyjdzie taki czas, że będzie gubernatorem jakiejś kolonii...

A na razie gorąco polecam, wstąpić do floty, czeka was niezapomniana przygoda.

PS W chwili gdy czytacie tę recenzję, gra pod polskim tytułem Planeta Skarbów - Kosmiczne Pojedyunki jest już dostępna na półkach sklepowych.

8

Producent: Disney Interactive/Barking Dog Studios ■ Dystrybutor: CD Projekt ■ Wymagania: Pentium III 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP ■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: www.treasureplanet.com

■ bajeczna grafika ■ świetne walki ■ dobrze oddana fizyka statków ■ ciekawe misje ■ skirmish ■ brak możliwości zarządzania koloniami

newru w tym zakresie. A warto temu zadaniu poświęcić chwilę, gdyż dobrze dobrana załoga decyduje o szybkości naprawy uszkodzeń czy sprawności w walce. Podczas uzbrajania statku nie zaniebawmy lekkiej broni pokładowej, gdyż ciężkie działa nie zawsze są skuteczne w likwidacji min czy szybkich torped. Spora masa takiej jednostki ma też inną zaletę. Podczas taranowania mniejszych okrętów powoduje u nich spore uszkodzenia, a czasem nawet zatapia je.

Ale komu ja to mówię? Nawet nie zauważyłem, że młody Jim Hawkins został już kapitanem i stał się morskim wygą. Nie strasze już mu świetne wiry czarnych dziur, kosmiczne smoki, a i żelaznym okrętom potrafi się odgryźć. Jego ulubioną taktyką stało się łapanie wrogich statków za pomocą harpunów z linami, przytrzymywanie ich i niszczenie morderczym ostrzałem ciężkich dział. Nie przepada za abordażami, bo te kończą się rozmaicie. Czasem udaje mu się przejąć obcą jednostkę, czasem traci swoją na rzecz wroga, ale tak czy inaczej zawsze kończy się to uszczupleniem załogi. Lepiej zatem załatwić to za pomocą dział.

Harpuń z liną przydaje mu się też przy innych okazjach, takich jak ratowanie zaprzężonych jednostek z pułapek, a później odholowanie do bazy czy statku-matki. Całe szczęście, że większość baz, i niektóre statki, wyposażono w doki. Pozwala to wykonać szybkie naprawy uszkodzonej floty.

W marynarce nie można się nudzić, najprzeróżniejsze misje i zadania tylko pobudzają Jimiego do działania. Patrole, konwoje, misje ratunkowe, pościgi, badania nieznanymi terytoriami, uwalnianie lub branie

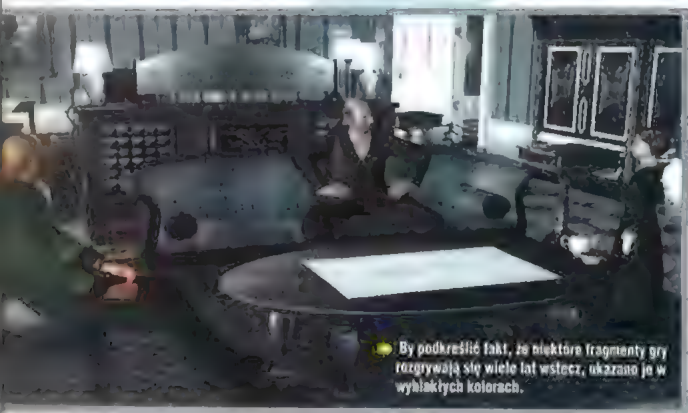
Shadow of Destiny™

Podróż w czasie była tematem wielu gier – zarówno bardzo dobrych (Time Gate), jak i trochę gorszych (Timeline). Taki motyw daje twórcom ogromne możliwości – bohater może odwiedzić starożytną Grecję, zmierzyć się z dinozaurami, spotkać własnych przodków.

Niestety, od czasu stareńkiego Time Machine, jeszcze na Amigę, nikt nie pokusił się o stworzenie gry, która podejmowałaby temat czasowych paradoksów i „efektu motyla” (czyli znaczących konsekwencji niepozornych czynności - np. ruch skrzydeł motyla może pośrednio doprowadzić do trzęsienia ziemi). Dopiero w Shadow of Destiny zajęto się tym zagadnieniem w sposób dojrzały. Dodajmy jeszcze, że intryga zaczyna się w momencie śmierci kierowanej przez gracza postaci...

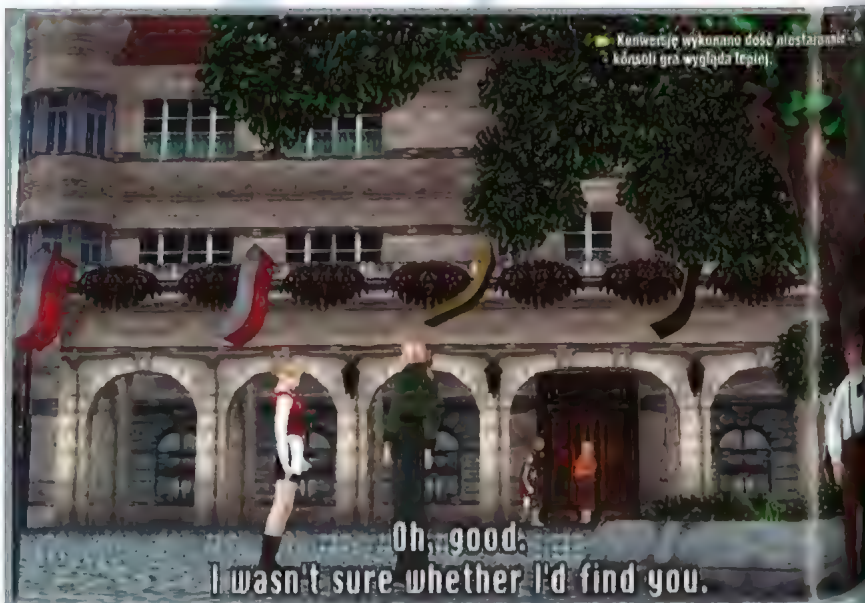
On czy ona?

Eieke, nieco zniewieściały bohater tej historii, zostaje zdradziecko dźgnięty w plecy. Budzi się w mrocznym pomieszczeniu, raczej niepokieszony, że nie dotrwał nawet do końca intra. Jest jednak dla niego szansa – pewien dziwny diabełek, którego zresztą w pierwszej chwili wziąłem za diabolicę, ofiarowuje mu tajemnicze urządzenie, które pozwala przemiesz-



By podkreślić fakt, że niektóre fragmenty gry rozgrywają się wiele lat wstecz, ukazano je w wyblakłych kolorach.

Radkomladiach



Konwersje wykonano dość niestaranie – konsoli gra wygląda lepiej.

Na pewno nie jest to gra dla komputerowych ortodoksów. Shadow of Destiny nie spodoba się też tym, którzy cenią grafikę na równi z fabułą i grywalnością. No i pamiętajcie, że mimo poważnych tematów, ta gra jest trochę naiwna.

czuć się w czasie. Młodzieniec może w ten sposób zapobiec własnej, niechybnej śmierci. Oczywiście podejrzewa diabełka o podstęp, ale darowanemu koniowi...

Początek jest dosyć intrygujący – nieczęsto ginimy w grach już na „dzień dobry” – ale kiedy na scenie pojawia się diabełek... Rzecz w tym, że Shadow of Destiny to gra japońska. Mało tego – jest to



■ Eike wzbudza powszechne zainteresowanie...

Diabełki w słoikach

Fakt, że nazwałem diabełki - „diabełki” - mógł poruszyć znawców tematu. Postanowiłem zatem nadrobić niedopatrzenie w osobnej ramce. Otóż postać, którą określiłem mianem malego diabła, to w rzeczywistości hołmucha - szluzowaty człowiek. Średniowieczne, mianem przytaczającej pobożności, było najlepszym okresem dla alchemików. O tym, że ich żywym celem było stworzenie kamienia filozoficznego, wie chyba każde dziecko. Nie wszyscy jednak wiedzą, że kamień ów miał służyć (oprócz zamieniania różnych takich w złoto) do ożywienia homunculusa właśnie - sztucznej istoty wykonanej z krwi i ziół. Zwykle były to małe ludziki - inkubowane, jak wieść gminna niesie, w końskich odchodach. Płwnice ówczesnych geniuszy pełne były zamkniętych w stojakach stworków. Ale nigdy - powtarzam - przynigdy homunculusy nie wyglądały jak nieokreślonej płci diabełki. Aż do dziś.



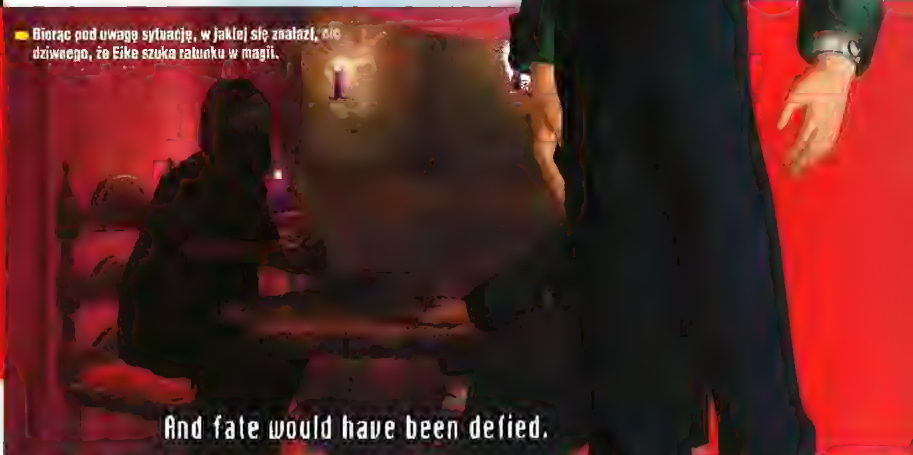
gra konsolowa. Stąd też wygląd niektórych postaci i lokacji może być raczej trudny do przełknąć a dla graczy tradycjonalistów. No i nigdy nie wiadomo, jakiej płci jest nowo napotkana postać. Na dobrą sprawę, nie wiadomo nawet, jakiej płci jest Eike. Z czasem robi się jednak coraz lepiej, a oczy przyzwyczajają się do niecodziennego stylu grafiki.

Przygoda w japońskim stylu

Mężczyzna czy nie, Eike cofa się w końcu kilka godzin w przeszłość. Trochę nie rozumiem wizji autorów, bo teoretycznie powinno już być dwóch (ten z przyszłości i ten, który ma zostać zamordowany),

ale zdecydowano się tu raczej na wersję „co by było, gdyby”. Na początku ma to jeszcze sens, bo bohater budzi się w restauracji i nie wiadomo, czy spotkanie z diabełkiem było snem, czy też wydarzyło się naprawdę. W każdym razie pierwszym celem młodzieńca jest zorganizowanie tłumu w nadziei, że zabójca nie odważy się zaatakować przy świadkach. Słuszna uwaga - to jest naciągane. Ale nie to, organizujemy artystów ulicznych, mówimy ludziom o planowanym występie. I rzeczywiście - skrytobójca... no, odpuszcza. Jednak już w chwilę później, gdy plac pustoszeje, zza pobliskiego drzewa wyskakuje nieprzyjaciel - a jednak, nie dał za wygraną! I od nowa - tym razem cofamy się w głębokie średniowiecze, aby zapożyczyć posadzeniu feralnego drzewka. Ponownie muszę się z wami zgodzić - to jest nieprzekonywujące. Później są jeszcze pożar, trucizna, spadające na głowę ciężary - takie tam zamachy z kreskówek. Ale nie dajcie się zwieść mojemu cynizmowi - kiedy uda się wam ujarzmić sceptycyzm, fabuła okaże się wciągająca, a rozliczne wątki poboczne (w tym miłosny) co najmniej zajmujące.

■ Biorąc pod uwagę sytuację, w jakiej się znalazł, nie dziwnego, że Eike szuka ratunku w magii.



And fate would have been defied.

Wszystko to utrzymano w konwencji przygodowo-logicznej. Shadow of Destiny to gra, którą głód mogą zaspokoić wyposzczeni miłośnicy klasycznych przygódówek. Nie ma tu, jak choćby w Resident Evilu, elementów zrzecznościowych, podczas gdy liczne dialogi są integralną częścią rozgrywki. Jest też kilka zadań pobocznych, różne sposoby rozwiązywania problemów, a także aż pięć zakończeń. Kiedy zobaczysz je wszystkie, pojawi się nowa gra - jak gdyby epilog. I wiecie co? Ta nowa gra ma kilka zakończeń.

Filmowa podróż w czasie

Podróż w czasie to niezaprzeczalnie temat nośny - najlepiej wiedzą o tym hollywoodzcy producenci. Filmów wykorzystujących ten motyw było sporo, nietrudno więc zgubić się w ich natłoku. My bardziej dla zabawy niż z jakiegoś konkretnego powodu wytypowaliśmy pięć, naszym zdaniem, najciekawszych:



Powrót do przyszłości (Robert Zemeckis): prawdziwy klasyk, jeden z lepszych filmów poruszających ten temat. Ekskytująca komedia ze świetnymi kreacjami. Michael J. Fox zagrał tu kapitalnie, ale największą gwiazdą filmu jest chyba jednak DeLorean - najniezwyklejszy samochód świata.



Planeta małp (Franklin J. Schaffner): nie jest to film w prostej linii o podróży w czasie, ale tak zaskakującego i szokującego wręcz zakończenia nie powstydziłby się sam Shyamalan. Niecodzienny jest też sposób, na jaki pierwsze filmy z serii zaskakują się i tworzą spójną, choć opowiedzianą od tyłu, opowieść.



Niezwykła przygoda Teda i Billa (Stephen Herek): obraz kultowy, który zapoczątkował olbrzymią karierę Keanu Reevesa. Bohaterowie podczas podróży napotykają historyczne figury, co prowadzi do wielu prze zabawnych sytuacji. W „Niezwykłej przygodzie” przekraczana jest czasami granica dobrego smaku, ale film zawsze trzyma widza w napięciu.



12 Małp (Terry Gilliam): świeże spojrzenie na temat, kolejny film z oszalałym zakończeniem. Wizja Świata, jaką prezentuje Gilliam, zachwyca - „12 Małp” wizualnie przypomina filmy francuskie. Film ten pamięta się z jeszcze jednego powodu - zabył nał tu Brad Pitt, który własnym kunsztem przyćmił nawet Bruce'a Willis.



Donnie Darko (Richard Kelly): i na koniec coś dla koneserów. Donnie Darko to film, który w Polsce trudno zdobyć - pozostaje amazon.com i zakupy za granicą. Zapewniam jednak, że warto - bo to film absolutnie niezwykły; klimatem nawiązuje do „Powrotu do przyszłości”, ale jest znacznie mądrzejszy i bardziej osobisty. Zachwyca też bardzo prawdziwa oraz przekonująca postać głównego bohatera - wrażliwego, ale nie naiwnego nastolatka (w tej roli Jake Gyllenhaal).

Time Machine

Mowa tu nie o książkę, ale o starej grze znanej firmy Activision. Głównym jej bohaterem był profesor Potts, który do złudzenia przypominał doktora Browna z „Powrotu do przyszłości”. Potts przemieszczał się między różnymi epokami – od czasów prehistorycznych aż po teraźniejszość, i poszukiwał fragmentów tytułowej maszyny „Shadow of Destiny”, mimo likusnej oraz złożonej fabuły i „poważnej miny” – w założeniach jest bardzo zbliżona do tego niezwykłego klasyka. Charakter zagadek jest identyczny – ziarno rasiane w średnowieku, w naszych czasach było już drzewem, z którego zerwane jabłko, a to z kolei służyło za pokarm dla brontosaurus. Gra miała ładną grafikę i wpadający w ucho motyw muzyczny. Z całego serca polecam Time Machine, bo mimo wieku gra nie straciła nic z własnego uroku.



Niektóre wydarzenia z przeszłości Eike'a wyjaśniają się dopiero w animowanych przerywnikach.

Here, you forgot this.
It is yours, right?

Zupa na ścianie

Oczywiście nie ma róż bez kołców. Grafika jest po prostu brzydka (co jest ewidentnie efektem niechlujnej konwersji – w konso owej wersji naprawdę jest na co popatrzyć) – tekstury są rozmyte ponad granice przyzwoitości (pamiętam, jak kilka lat temu, znajomy mawiał o takich grach, że mają „zupę na ścianie” – cokolwiek to miało znaczyć), modele niedokładne, a czonka bywa nieczytelna. Ładne są jednak twarze postaci – wyraźne i ciekawie animowane. Cóż jednak z tego, skoro ta niegorsza animacja tak skandalicznie skacze. Odnoszę wrażenie, że autorzy konwersji jakoś za bardzo nie zoptymalizowali kodu. Szkoda, że taka, jeśli nie

dobra, to przynajmniej interesująca gra się marnuje, ale po jej odpaleniu ma się wrażenie, iż właśnie włączyliśmy jakiś emulator. I to nie najlepiej.

Sterowanie też trochę szwankuje – nie ma to jak joypad w ręku. Dodano natomiast obsługę myszy, ale prawa, jakimi kieruje się kursor, pozostają dla mnie zagadką. Z drugiej strony może jednak powinienem podziękować programistom, że dali mi temat do przemyśleń podczas bezsennej nocy. Jakby mi ich brakowało.

Nietuzinkowe brzmienie

Pochwalić trzeba muzyków – ścieżka dźwiękowa jest co najmniej nietuzinkowa. Brak tu raczej bardziej dynamicznych kompozycji, ale te, które są, wprowadzają niezwykłą kojarzącą się z jakąś zapomnianą baśnią atmosferę. Niestandardowy dobór instrumentów dodaje jeszcze mistycznego smaczku – muzyka z Shadow of Destiny jest nie tylko genialną ilustracją przygód Eike'a, ale i ciekawym samodzielnym tworem. Nie sądzę, aby płyta z tymi kompozycjami trafiła do Polski, ale melomanom zawsze pozostają zakupy w sklepach internetowych.

Podsumowując, na pewno nie jest to gra dla komputerowych ortodoksów. Shadow of Destiny nie spodoba się też tym, którzy cenią grafikę na równi z fabułą i grywalnością. No i pamiętajcie, że mimo poważnych tematów, ta gra jest trochę naiwna. Mimo to fanom przygódówek powinna się spodobać. No i w ogóle miłośnikom podróży w czasie. I tym, którzy lubią panów wyglądających jak panie. Albo na odwrót. I entuzjastom mangi. Ale to chyba to samo.

Myślę, że warto zaryzykować. Najwyżej cofniecie czas.

Shadow of Destiny to gra, którą głód mogą zaspokoić wyposzczeni miłośnicy klasycznych przygódówek. Nie ma tu, jak choćby w Resident Evilu, elementów zręcznościowych, podczas gdy liczne dialogi są integralną częścią rozgrywki.

Oglądaliśmy film „Vanilla Sky”?



Unless you return there quickly,
you won't be able to go back at all....

7

Producent: Konami | Dystrybutor: CD-Projekt | Wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD | Akcelerator: 16 MB

Internet: <http://www.konami.com/shadow/>



muzyka projekt grafiki (dla fanów mangi i pokazów mody) ciekawe zagadki klimat



naiwna fabuła projekt grafiki (dla homofobów i ortodoksów) kiepska konwersja z konsoli

OPINIA



Czasem warto poigrać z czasem!

Zagraj Online

www.chessmaster.com

Oto Timmy Franklin.

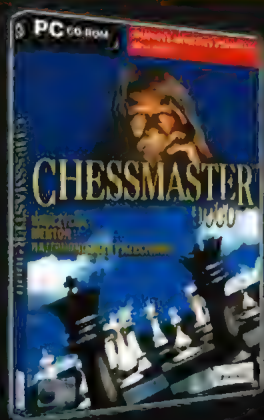
Ma siedem lat.

Da ci mata

w czterech ruchach.

Podejmij wyzwanie

i zamów grę już teraz na www.mig.pl



Najpopularniejszy
program szachowy
na świecie

Ocenia się, że na całym świecie jest ponad dwieście milionów osób grających w szachy. Dzięki Chessmaster™ 9000 będziesz mógł spróbować swych sił w rozgrywkach online z graczami z całego świata. Gra zawiera także wiele narzędzi pozwalających na rozwijanie umiejętności gry z dowolnego poziomu zaawansowania. Program zawiera:

- Ulepszony samouczek
- Ustne komentarze i analizy rozgrywek
- Strategie otwarć i taktyki gry
- Możliwość dostosowania poziomu umiejętności przeciwników:
 - od początkującego po arcymistrza
- Kącik Gier Dziecięcych
- Dokumentację partii - od roku 1619
- Przejrzysty słownik terminów szachowych
- System oceny graczy



PC CD-ROM

Ubi Soft
ubisoft.co.uk

PLAY
3

Highland Warriors

GATUNEK: RTS

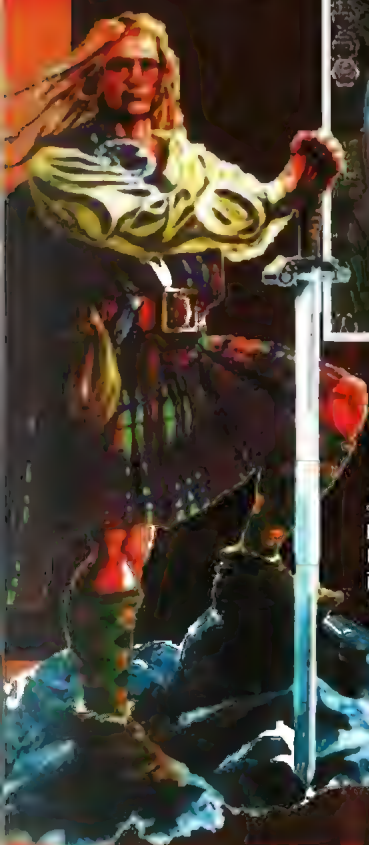
Eld

Co to się porobiło! Niemiecka firma robi grę o szkockich góralach. Niemal tak patriotyczną jak - swego czasu - Braveheart.

Niby dziwić się nie powinienem, bo przecież Mel Gibson - grający główną rolę w „Braveheart” - ma więcej wspólnego z kangurami niż szkockim kiltem i łatwiej mu odróżnić misia koalę od dud, a bumerang od haggisa - ale mimo to wyglądał w filmie jak rodowity góral. Rzecz oczywista szkocki, a nie jakiś Janek spod naszego Giewontu. Więc - czemu nie...

Dawno, dawno temu w górach...

Nie przypadkowo mówię tu tyle o „Braveheart”, albowiem scenarzyści Highland Warriors umiejscowili fabułę w podobnych - czasie i miejscu, tzn. mniej więcej w tym samym okresie (gra bowiem obejmuje lata 850-1315). Cztery kampanie są ściśle powiązane z tłem historycznym, aczkolwiek nie oznacza to, że nie możemy zmienić biegu historii, sterując m.in. William Wallace'em i Robertem Bruce'em.



Ambicje a niemiecka solidność

Zanim przejdę dalej, muszę napisać, jaką zasadą kierowali się programiści Highland Warriors. Otóż, jak czytamy na stronie, głównym założeniem było stworzenie gry niezbyt oryginalnej, ale za to z najlepszymi elementami gatunku. Zatem mamy tu do czynienia z niemiecką solidnością, a nie polotem i fantazją. W praktyce

Brave William

William I Szary (zm. 1272, 1273) - król Szkocji. W 1296 roku podjął wyprawę na Irlandię. W 1297 roku został pokonany przez Anglików w bitwie pod Bannockburn. W 1306 roku został pokonany przez Anglików w bitwie pod Falkirk. W 1307 roku został pokonany przez Anglików w bitwie pod Stirling.

Wyprawa na Irlandię (1296) - wyprawa na pomoc do Irlandii. W 1296 roku został pokonany przez Anglików w bitwie pod Bannockburn. W 1306 roku został pokonany przez Anglików w bitwie pod Stirling.

Na motywach jego losów powstał „Braveheart”.

(podczas gry) założenia te sprawdzają się w stu procentach i za to należy się autorom punkt. Szkoda tylko, że nie wzięli oni pod uwagę tego, jak trudno napisać recenzję gry, jaką widziało się już miliony razy - pod innymi tytułami. Co z tego, że jest to erteles zaiste bardzo dobry, skoro nie ma w nim ani krzty innowacji i po raz enty (nie mylić z entami) powtórzę to, co pisałem przy wielu innych okazjach?

Trzy klany i Anglicy

W grze występują cztery strony konfliktu. Trzy z nich to klany szkockie: MacKay, MacDonald i Cameron. Czwarta to oczywiście Anglicy. Każda stoi na innym poziomie rozwoju militarnego, dyplomatycznego oraz ekonomicznego. Angole są nacją najbardziej rozwiniętą pod względem technologicznym, a to oznacza, że dysponują oni ciężko- zbrojnymi oddziałami, z którymi trudno poradzić sobie w walce na otwartym terenie. Klan MacKay to Szkoci wierni mistycznej tradycji. Noszą amulety z czaszek i skóry, a podczas bitwy można ich poznać po malunkach na twarzy. MacDonaldowie zamieszkują tereny na południowym wschodzie Szkocji. Z tego też powodu do tej pory najczęściej kontaktowali się z Anglikami, w wyniku czego są najbardziej rozwiniętym ekonomicznie klanem. Niestety nie są zbyt bitni. Chociaż mają oni pieniądze, a te robią swoje - stad mogą rekrutować naprawdę dużo żołnierzy. Ostatni klan - Cameronów - rezyduje w samym sercu Szkocji. Z racji położenia geograficznego uznają siebie za rdzennych mieszkańców Szkocji. Najbardziej wyopiełkowana nacja w grze, jeśli chodzi o umiejętności.

Skąd ja to znam?

Cztery kampanie składają się na około trzydzieści misji. Liczba raczej niezbyt imponująca, ale bardziej przerażające jest to, jak bardzo są one standardowe. Obronić wioskę przed atakiem obcego klanu, wytłuc wszystkich



przeciwników, zniszczyć obóz wroga etc. Reszta rozgrywki została pomyślana w podobnym stylu. Zero innowacji, liczy się tylko przesadna wierność gatunkowa. Wszystko odbywa się według szablonu sprawdzonego już przed laty. Chłopi zbierają jedzonko (krzaki z owocami, pola oraz zwierzaki domowe i nie tylko), złoto, kamiki i drzewa. Wśród wieśniaków zastosowano manewr taki jak w Cultures 2, czyli zwiększające się doświadczenie pracujących. Mogą oni wtedy o wiele szybciej machać sprzętem ogrodniczo-leśnym. To oni również stawiają budowle przeznaczenia ogólnego oraz militarne (tradycyjnie koszary, słajnie etc.).

Nie dziwi zatem, że jednostki wojskowe występują tu w tradycyjnym układzie: piechota - kawaleria - łucznicy. Typów oddziałów nie jest za wiele, wprawdzie możemy każdy z nich upgrade'ować, ale tylko raz. Jakby tego było mało, programiści postanowili wprowadzić limit jednostek. Zgaduję, że w zamyśle miało to ograniczyć bezsensowne potyczki, w których wygrywa ten, kto wyprodukuje więcej szkockiego czy angielskiego „mięsa”, mimo to w praktyce jest to denerwujące.

A jednak...

Mimo że gra jest wtórna, a do tego ma kilka błędów, jej grywalność nie jest zła. Pod warunkiem że nie oczekujemy od gry niczego, czego byśmy nie znali. Nic ponad standardowy erteś. W czasie walki do wyboru mamy nawet ustawienie kilku prostych formacji, w jakich walczyć mogą nasi podopieczni, ale prawdę mówiąc - ci dość swobodnie interpretują nasze rozkazy. Co zresztą mam nawet grze za plus, bo dyscyplina taktyczna na pewno nie była mocną stroną Górali. Inna sprawa, gdy walczę po stronie Anglików. Zresztą niejednokrotnie patrząc na zachowanie sterowanych przez komputer oddziałów, odnosi się dziwne wrażenie, że albo sama AI, albo jej twórcy stanowczo nadużywają scottish whisky.



Atlas nadleciał

Highland Warriors powstało na engine'ie Atlas. Autorzy przechwalają się, że jest on superszybki i w pełni trójwymiarowy, ale chyba przesadzają z tymi zachwytnymi. Zgodzę się z tym, że jest to silnik oferujący pełne 3D i całkiem fajne zbliżenia kamery, ale z tą szybkością to lekka przesada.

Szkoci, czyli kto?

Od I tysiąclecia p.n.e. ziemie dziś ejszej Szkocji zasiedlane były przez ludy nieeuropejskie, od porowy I tysiąclecia p.n.e. również przez Celtów. W I-III w. kilkakrotnie próby opanowania tych terenów podejmował Rzymianie. W 211 ostatecznie wycofali się na linię Waru Hadriana, który od tej pory wyznaczał północne granice cesarstwa, a zarazem granice rzymskiej ekspansji w Szkocii. Od III w. rozpoczął się napływ plemion ce tyckich (zwanych Szkotami) z Irlandii. W VI-IX w. na ziemiach późniejszej Szkocji powstały królestwa Piktów, Szkotów, Angłów i Brytów. Od połowy VI w. próby chrystianizacji Szkocji podejmowali mnisi irlandzcy, których głównym ośrodkiem był założony w 563 klasztor na wyspie Iona. W roku 843, po wygaśnięciu linii książąt piktyjskich, Kenneth I MacAlpin zjednoczył państwa Piktów i Szkotów. W początkach XI w. królestwo Szkocji powiększyło się o Lothian i Strathclyde'ów wcześniej pozostających w granicach królestwa Brytów, oraz o północną Norumbrię (z Eдынburgiem).

W połowie XI w. tron Szkocji objął wycho- wany w Anglii król Malcolm III i wprowadził na dwór obyczaj angiejskie. Szlachta szkocka (głównie mieszkający na terenach południowej Szkocji - tzw. Lowlands) w znacznej mierze uległa wpływom angielskim, podczas gdy górale (mieszkający północnej Szkocji - Highlands) kultywowali starą mowę i obyczaje celtyckie, a w ich organizacji społecznej aż do XVIII w. dominował system klanowy. Po śmierci Aleksandra III (1286) jego córki Małgorzaty (1290), ostatniej z rodzimej dynastii, król angielski Edward I ogłosił swe zwierzchnictwo nad Szkocią. W roku 1305 wybuchło powstanie dowodzone początkowo przez W. Wallace'a, później przez Roberta Bruce'a, który w 1306 objął tron szkocki jako Robert I.



Grafika to mimo wszystko jeden z silniejszych punktów gry - całkiem ładne i ciekawe tła ukazują zieloną, i zaśnieżoną, Szkocię. Może trawa nie jest zbyt realistyczna, lecz kto by zwracał uwagę na takie drobiazgi. Budowle również nie aspirują do miana arcydzieł - przypominają raczej to, co widzieliśmy w Myth II, ale całkiem sympatycznie ploną i rozpadają się na części pierwsze. Wreszcie jednostki - te także wyglądają porządnie, choć trochę kanciasto. Z łatwością można rozróżnić wojowników różnych klanów, bowiem pomyślano o takich szczegółach jak tatuaże czy rozmaite ozdoby.

Aby jednak się nie rozczulać - animacja jest, delikatnie mówiąc, niezbyt realistyczna. Postacie chwilami poruszają się jak nienaoliwione roboty. Na engine'ie gry powstały również wszystkie filmiki, i to w całkiem sporej liczbie - bo gra zajmuje dwa krążki. W sumie jednak są to cut-scenki kosztownie przegadane i niezbyt efektowne tak wizualnie, jak i fabularnie.

Dud dźwięk

Tak jak można by się spodziewać po takim tytule, motywem przewodnim w ścieżce dźwiękowej są szkockie dudy - nie-słusznie, acz powszechnie nazywane kobzami.

(Ludzie, kobza to instrument strunowy, iodem z Rumunii, trochę przypomina lutnię! A to coś - kudłate i dziwaczne, co się dusi łokciem, by wydobyć wrzask obdzieranego ze skóry potępieńca - to dudy! Rozumiecie? Dudy!)

I dobrze, bo przecież to instrument narodowy Szkotów. Muza faktycznie może się podobać, ale przez kilka pierwszych godzin - później człowiek zaczyna stopniowo głuchnąć od tych obłąkanych dźwięków. Jak przypuszczam, nie mógłbym być jurorem w konkursie na najlepszego dudziarza. Ciekawostką jest natomiast to, że jak twierdzą autorzy, każdy klan mówi w własnym dialekcie. Trzeba przyznać, że jest to oryginalne, ale jak dla mnie - kompletnie niezrozumiałe. Ludki coś tam gadają w języku, z którego znam tylko „slaine mihat!” (wymawiaj mniej więcej „slejdź nawa!”) czyli „no to zdrówko”). Cóż, wierzę na słowo, że jest tak, jak Niemcy piszą.

Być albo nie być...

Trudno jednoznacznie ocenić Highland Warriors. Gra się nieźle - ale czy warto wydawać pieniądze na coś, co już wielokrotnie widzieliśmy? Chyba nie.

6

Producent: Data Becker ■ Dystrybutor: Data Becker ■ Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM (256 dla XP), WIN 2000/XP/98/ME, 4xCD karta dźwiękowa ■ Akcelerator: 32 MB ■ Internet: www.highlandwarriors.com



■ jako tak całkiem przyjemnie się gra... mimo wszystkich wad



■ spróbujcie przez kilka godzin słuchoć dud :) ■ mało upgrade'ów

■ słabe animacje postaci ■ zero oryginalności

ON

HOTEL GIGANT



Qn'ik

Nie ma już chyba w Polsce gracza, który by nie sły-
szał tudzież nie miał bliższego kontaktu z bardzo
udaną inicjatywą CD-Projekt pod nazwą eXtra Gra.
Produktów emitowanych w tej serii jest już multum,
a jednym z najnowszych wśród nich jest recenzo-
wany niedawno w CDA Hotel Giant. Naturalnie w
wersji PL.

Hotel Giant spolonizowany został bardzo solidnie. Tłumaczenie
w niniejszym nie porywa, ale i nie ma się specjalnie do czego
przyczepić - może poza małymi szczegółami, do których
wrócę później.

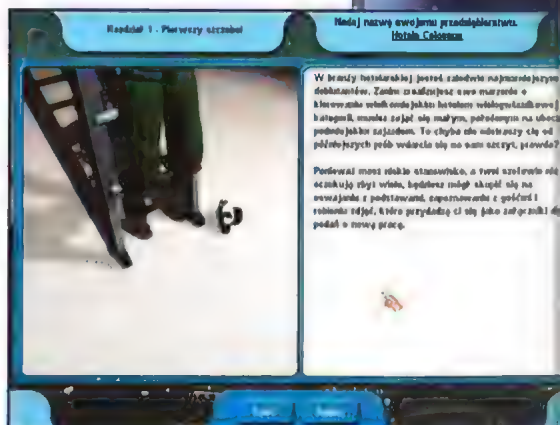
Dawniej sama cena eXtra Gry powalała i była wystarczającym bodźcem
do jej zakupu. Teraz gracze stali się już bardziej wybredni. Nic w tym
dziwnego, gdyż dystrybutorzy toczą otwartą i bardzo zdrową walkę o
zawartość kieszeni potencjalnych nabywców. Jako że jednak w przy-
padku Hotel Giant mamy do czynienia z grą za niecałe 30 złotych, nie
można było liczyć na żaden bardzo zaawansowany prezent w postaci
gadżetu. Jednak to, co załączono do pakietu, niezmiennie mi się spodo-
bało - chodzi mianowicie o fajną zakładkę na kłamekę - dokładnie taką,
jaką można spotkać w hotelach. Taki mały i łatwy do wykonania bajer,
a cieszy jak porządny plakat. Zresztą fajnie jest powiesić na drzwiach
informację „proszę posprzątać mój pokój”. Na razie testowałem ją na
moich współlokatorach - póki co - bezskutecznie, ale nie ustaję w pró-
bach łagodnej perswazji.

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

mija się z celem - należy przecież pamiętać, że nie jest
to pozycja za 100 złotych - autorzy nie mogą przecież
dokładać do całego interesu.

Co dostaniemy w pakiecie - poza grą i zakładką?
Naturalnie pudełko, instrukcję i małe piśmko. In-
strukcja to niestety porażka. Cztery strony „na krzyż”,
mały format, a śladowe ilości tekstu ledwie wystar-
czają, by sięgnąć do gry i po trosze potapać się we
wcale nie najlepszym interfejsie. Na szczęście w grze
jest potężna kampania treningowa, która wprowadza
gracza w arkana gry, i to dość szybko (tj. po około
godzinie - mniej więcej - można się już zorientować,
gdzie i czego szukać) - jednak nie zawsze prowadzi ona
„za rączkę”.

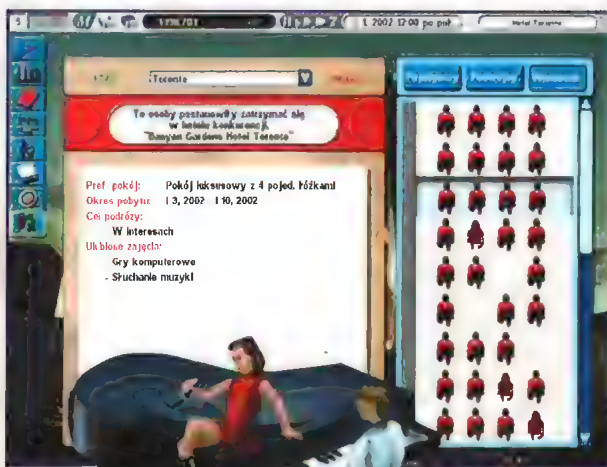
Ostatnim „baje-
rem” jest dołą-
czone do zestawu
piśmko - ma 20
stron, a na nich felieton
i teksty reklamujące nowe pozycje
wydawnicze z XG. Z niezwyklej-
m ukontentowaniem zauważyłem, że
kolejną grą z cyklu będzie Robin
Hood - nieporównywalny skok



jakościowy w stosunku do Hotel Giant. Wracając do pisma
- na ostatniej stronie znajduje się okładka do wycięcia na
pryty - szkoda, że dystrybutor zmusza do tego gracza,
lepiej by było, gdyby od razu grę odpowiednio spako-
wano. Nie jest to mimo wszystko oczywiście wada, która
by w jakikolwiek sposób wpłynęła na ocenę. Na koniec
jeszcze powtórzę mantrę, która przewija się przez więk-
szość recenzji lokalizacji: ocena dotyczy jakości spolsz-
czenia, nie zaś gry! Ta jest wciąż słaba, choć... można się
zastanowić, czy nie warta tych 30 złotych.

Wracając jednak do najważniejsze-
go - gry - muszę po raz kolejny
pochwalić ekipę lokalizacyjną CDP.
Długo szukałem różnych błędów i
niedociągnięć i właściwie nic nie
znalazłem. Właściwie to gra mogła-
by udawać rdzennie polską, gdyby
nie kilka małych szczegółów. Już w in-
trze napisy prasowe są niezmiennie -
wciąż w języku
angielskim. Rozumiem, że przetłumaczenie ich
byłoby niezwykle kosztowne i pracochłonne, można jednak
było dodać polskie napisy pod spodem...

Czepiając się, mogę jeszcze zwrócić uwagę na angielskie napisy w samej
grze - na biurku nadal zobaczymy plaketkę z napisem „Reception” etc.
Jednak tak wielka upierdliwość w przypadku produktu z serii „eXtra Gra”



8

Producent: JoWood ■ Dystrybutor: CD Projekt ■ Wymagania:
PII350, 128 MB RAM, 700 MB HDD, Win 95/98/ME/2000/XP
■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: www.extragra.com



■ fajny gadżet :) ■ pozbawiona większych błędów lokalizacji



■ uboga i zbyt krótka instrukcja

Cesarz

Narodziny Państwa Środka



■ Qn`lk

Profesjonalne spolszczenia zawsze cieszą - nawet jeśli dokonywane są na grach, które na rynku raczej zbyt-
niej furory nie robią. Tak właśnie jest w przypadku Cesarza.

Teraz jednak nie jakością samej gry będę się zajmował - o tej rozpisaliśmy się swego czasu Eld. Nie zachwylił się nią zbyt, jako główną wadę wskazując oczywiście wtórność w stosunku do Cezara, Faraona i Zeusa. Za to jedna rzecz niezwykle przypadła mu wówczas do gustu - ścieżka dźwiękowa.

Teraz, gdy piszę ten tekst, z moich słuchawek wydobywają się orientalne dźwięki i sprawiają, że czuję się tak, jakbym siedział w chińskiej knajpie i zjadał się jakimś kurczakiem z bambusem (ech, te skojarzenia). A wszystko to dzięki temu, że w pudełku z Cesarzem dodatkowo znalazłem płytę audio z muzyką z gry. Jest tego trochę - różnorodnych ścieżek w sumie 20 i trwają od niecałej minuty do czterech. Jeśli prowadzisz restaurację, w której goście niekiedy życzą sobie pałeczek do jedzenia - płyta ta na pewno ci się przyda. Jeśli nie - też nie powinieneś się zawiesić.

Od A do Z

Play-It miało w zwyczaju wydawanie gier w wersjach „kinowych” - tj. pozostawiano oryginalną ścieżkę dźwiękową i dodawano polskie napisy. Nie było to w żadnym razie zabiegiem złym - ja na przykład zdecydowanie wolę właśnie takie rozwiązanie, niż robienie na siłę spolszczenia z udziałem amatorskich aktorów, których czasem nie da się słuchać. Tym razem dystrybutor z Bielska-Białej pokusił się o wykonanie pełnej lokalizacji - począwszy od głosu w intryze, a na liście płac skończywszy. Na szczęście w grze słychać, że nie oszczędzano tu pieniędzy - głosy podkładają nie dżeci czy krewni szefa, ale profesjonalni aktorzy (choć gwoździ ścisłości, to się oczywiście nie wyklucza). Co do tembru i zróżnicowania głosu - większych zastrzeżeń mieć raczej też nie można. Niejakie problemy zaczynają się w tekście pisanym.

Użyj Chińczyk na pałeczkę

Największą bolączką tłumaczących gry z angielskiego zawsze była kwestia odmiany wyrazowej - anglojęzyczni



nigdy by nie pomyśleli, że w jakimś tam języku występuje coś takiego jak deklinacja. O ile oczywiście w ogóle znają to słowo (teoretycznie - declension). Stąd też zawsze pojawia się odwieczny problem sformułowań typu „kliknij prawy przycisk” czy „150 ludzi w Zwykły Dom”. Przykłady pochodzą oczywiście z gry. Nie przeszkadzają one jednak w zrozumieniu tego, czego chce od nas program. Nieco gorzej ma się sprawa z komunikatem, który pojawia się już na początku, zacytuje: „Bez żywności, której jakoś jest przeciętna, standard tego domu się nie podniesie”. Zaraz, momentek - o co chodzi? Podpowiem, że komunikat ten pojawił się, gdy w mieście nie było jeszcze ani jednego możliwego źródła żywności - przez co nastąpił mały „szum komunikacyjny” między interfejsem a graczem - należałoby zamienić czasownik „jest” na „byłaby”, wtedy wszystko stałoby się dość zrozumiałe. Nie wiem jednak, czy jest to spowodowane przeoczeniem tłumaczy, czy ograniczeniami engine'u gry. Z drugiej jednak strony, mnie - jako kupującego grę - teoretycznie nie interesuje, jak gra była tworzona, ale jaki jest efekt końcowy - a ten okazuje się nieco wybrakowany przez drobne, choć w sumie niezbyt uciążliwe niedociągnięcia.

Co extra?

Na każdym pudełku z Play-It widnieje naklejka z napisem „zawsze coś extra” - i rzeczywiście, bonusem dla posiadaczy polskiej (i oryginalnej naturalnie) wersji Cesarza jest - poza płytą audio, dodatkowa kampania, której nie było w angielskiej wersji gry. Z rzeczy bardziej materialnych - w pudełku znajdują się płyty w boksie DVD, obszerna, i dobra, instrukcja (nieco inna jej wersja jest na CD z grą w formacie PDF) oraz kartka, będąca ściągawką z klawiszologii, drzewem technologicznym etc.

Gdyby o grywalności decydowała tylko jakość lokalizacji, szczerze bym Cesarza polecał.



8+

Producent: Breakaway Games/Sierra ■ Dystrybutor: Play-It
■ Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM Win98/Me/XP karta grafiki 4 MB ■ Akcelerator: niekonieczny ■ Internet: <http://emperor.sierra.com>

- CD z muzyką ■ profesjonalni lektorzy
- problemy z deklinacją w komunikatach

OFEN

Robin Hood

Legenda Sherwood



■ Michał Łukasiewicz

Commandos, Desperados, Robin Hood
- który tytuł nie pasuje do reszty? Klucz
kryje się gdzieś w nazwie tego dzieła...

To proste: Robin Hood jako pierwszy z przywołanej trójki doczekał się swojej polskiej edycji. Spolszczenie ma charakter pełny. Oprócz tekstów na język polski przełożono tu również wszystkie towarzyszące w grze głosy. W zasadność takiego postępowania nie mam powodów wątpić - akurat w przypadku tej gry lokalizacja kinowa byłaby pomyłką. Intro otwierają wypowiedziane w sytuacji dość jednoznacznej kwestie królewskiego namiestnika. Ów pacholek próbuje akurat „przekonać” skromną chłopską rodzinę do spłaty „należności”. Brzmi nawet groźnie i dosyć przekonująco. Po chwili na plac boju wskakuje jednak Robin. I w tym momencie czar pryska. Nie tak wyobrażałem sobie głos najzaciewniejszego banity. Za dużo w nim ukryte... hm... dobrodusznosci (?). Do mnie to nie trafia. Oczekiwałem czegoś bardziej ironicznego i zjadłego. Gdyby na taki sposób wypowiadał się ktokolwiek inny, pewnie machnąłbym na to ręką. Tym razem jednak jest to właśnie sam Robin z Locksley. Robin, którego pewien wizerunek przez lata zdążył ukształtować się w mojej głowie i od którego to komputerowa (a polska) postać odstaje...

Cóż więcej? Błędy ortograficzne - sztuk zero, interpunkcyjne - raptem kilka wątpliwości. Uwagę mogą zwrócić tylko na zbyt powtarzalność pewnych sformułowań. Wyraz „ludzie” bez najmniejszego wysiłku da się zastąpić kilkunastoma innymi określeniami - po głębszym zastanowieniu znalazłoby się minimum drugie tyle zamienników. No, ale chyba komuś zależało na czasie, bo o przełożenie wpisów w credits się nie pokuszono.

Instrukcja? Dwie luźno sklejone kartki na miano podręcznika użytkownika nijak nie zasługują. Z drugiej strony, nie możemy

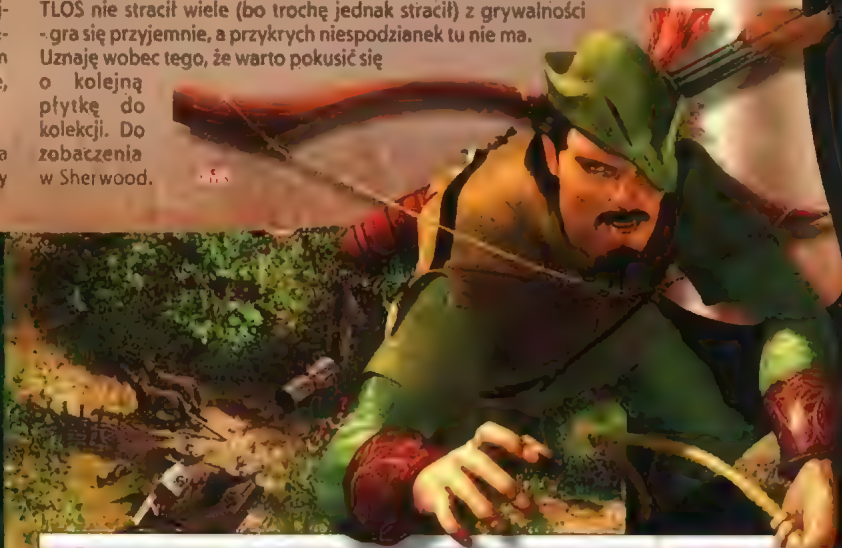


wymagać od dystrybutora, by dokładał do interesu. Pachnący farbą drukarską podręcznik, jeśli nie poważnie - to na pewno zauważalnie podniósłby cenę zestawu, którą obecnie skalkulowano na bardzo rozsądnym poziomie.

Elektroniczna postać manuala dostępna jest za to bezpośrednio z menu start. Wyrwykowa kontrola co większych baboli nie wykazała tego, ale pewne śmieszne wpadki są, i owszem. Ot, choćby opis działania przedmiotu „Gniazdo Os”; czyżby na pewno związana z nim czynność to „rzucić jabłko”? Do tego dochodzą drobne potknięcia składniowe („zwoj, którego długość odpowiada liczba punktów życia”).

Wersja angielska jest fajna, polska - fajna i zrozumiała. Robin Hood TLOS nie stracił wiele (bo trochę jednak stracił) z grywalności - gra się przyjemnie, a przykrych niespodzianek tu nie ma.

Uznaję wobec tego, że warto pokusić się o kolejną płytkę do kolekcji. Do zobaczenia w Sherwood.



Przykazania boskie

Jeżeli przed wyprawą na kocz, Robin zamierzał poprosić pięciu koczowniców o pomoc. Zwrócił się do nich z prośbą, aby przetrzymali go w swoim obozie i pomogli mu w jego sprawie. A może nawet stoła pomoc koczowniców obywateli to, co do niego należy? Aby pomóc Robinowi, Robin będzie musiał zapłacić im kochaj, wyprawy do Nottingham...

8

Producent: Wanadoo ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.1
■ Akcelerator: wymagany ■ Internet: www.robinhood-game.com



■ solidna rzemieślnicza robota za niedużo pieniędzy ■ pełna polska instrukcja jako .pdf na CD



■ głos Robina ■ instrukcja (drukowana) w formie symbolicznej

KASZANKA



Inaugurujemy nowy dział naszego pisma – będziemy w nim zamieszczali gry, o których naprawdę nie można powiedzieć nic dobrego – a także wyśmiewali ewidentne wpadki lokalizacyjne. Nie omieszkamy też wytknąć totalnych baboli i niedoróbek, jakie nie zasługują na litość. Zatem nie zamierzamy okazywać litości – i niech się leje krew, a lament developerów poruszy niebiosa...

Nastał Dzień Sądu!



(Tłumaczenie instrukcji i nadruki na pudełku.)

Zacznijmy od pudełka. Oto cytaty:

„Świsz kija i wizg krążka na lodzie, gwizd sędziego i ryk rozradowanej widowni – dźwięki bardziej niż naturalne”.

Tak, specem z EA Sports udało się okiełznać dźwięk? Zatem załóżmy, że siedzący najbliżej mnie kolega - Black Ajwen (krywka zmieniona z oczywistych względów - jest bardziej przypakowany ode mnie, a ja ostatnio nie dosypiam i jestem słabowity), wydałby głośny dźwięk, i to niekoniecznie ustami. Czy dźwiękowcy z EA Sports mogliby tak to brzmienie przerobić, by „bączało” bardziej niż naturalnie? A tak poza tym wszystkim - czy kopia może być bardziej naturalna niż oryginał? Oto jest pytanie.

„Udoskonalone SI bramkarzy pozwala im dostosowywać obronę do ataku oraz wykonywać desperackie obrony jak chwyt krążka rękawicą!”.

Nie rozumiem. Po pierwsze, dlaczego chwyt rakiem (czyli tą „rękawicą” - (- to trochę tak jakby rakieta tenisową nazwać w instrukcji gry „trzepaczką”!)) jest desperacką obroną? Wydawało mi się, że bramkarz hokejowy zawsze

broni strzałą ręką, w której dźwierzak albo parkanami, czyli tym czymś, co ma na pischelach. Gdzie tu desperacja? Po drugie, zupełnie nie kumam zwrotu „pozwała im dostosowywać obronę do ataku”. Może błyskawiczny konkurs z pytaniem, co by to miało znaczyć, rozwiąże tę kwestię? (Że jak atak szybki, to obrona też?)

„Niesamowity system Game Breaker wyzwalający decydujące momenty (...)”.

O co chodzi z tymi „decydującymi momentami”, dowiadujemy się już po chwili. Osoby niepełnoletnie, proszę pominąć kolejny akapit, bo przytoczymy w nim „momenty”. Te decydujące.

„(...) przechwytyjesz krążek i nagle cała uwaga skupia się na Tobie, czas zwalnia, a Ty zyskujesz szansę na strzał mistrza!”.

To są właśnie te „decydujące momenty”. Zapomniano tylko dodać, że NIESPODZIEWANIE pojawia się podstarzała Pszczółka Maja i z uśmiechem na ustach mówi „hahaha... Jurku, dostałeś się do programu »Droga mleczna«”. Po czym Jurek zaczyna szlochać i plecie coś w rodzaju »O, Jezusicku, zawszem o tym marzyłem!«...»

A teraz co lepsze kwiatki z książeczki do gry.

„Pokaż swoją klasę na lodzie i zdobywaj nagrody, takie jak Game Breaker - pociągnij za spust i zanurz się w grze całkowicie”.

Spuszczam się na pana tłumacza (po staropolsku znaczy to mniej więcej „zwierzam się”, jakby kto pytał) z mego sekretu i mówię, że tłumaczenie „słowo w słowo” po prostu się nie opłaca!

„(...) wykonuj zwody, by wypełnić wskaźnik, a potem uaktywnij »tamacza gry« i wejdź w »strefę emocji«”.

Niezwykle ciekaw, co to takiego ten „tamacz gry”? Czy chodzi o pana Oliwę, który potrafi złamać nie tylko grę, ale i kij (na głowie przeciwnika), czy jeszcze coś innego?

„Wymień jednego ze swoich zawodników na faworyta z innego zespołu (...)”

Jak mniemam „faworyt” to genialne tłumaczenie „favourite player”? Bravo! Następnym razem proponuję zamienić faworyta na kochanka. Bo i takie konotacje słowa „faworyt” znajdziemy w słowniku.

To jeno przykłady wybrane, a jest tego znacznie więcej. Zamiast cytować dalej, spróbujmy wymyślić fikcyjny komentarz meczu NHL z wykorzystaniem „nowatorskich” określeń z instrukcji do gry firmy EA Sport.

Oto próbka: (czytać z odpowiednim uniesieniem!)

„Faworyt Selanne wizgnął w strefę kontroli przeciwnika, czym wyzwolił decydujący moment! Jest szansa na strzał mistrza! Ale faworyt - zamiast strzelać - stosuje ulep-



szoną kontrolę kija. Widownia szaleje i ryczy bardziej niż naturalnie! Faworyt w tym czasie uaktywnia łamacza gry, pociąga za spust - i zanurza się całkowicie... ale bramkarz dostosowuje obronę do ataku i wykonuje desperacką obronę!”.

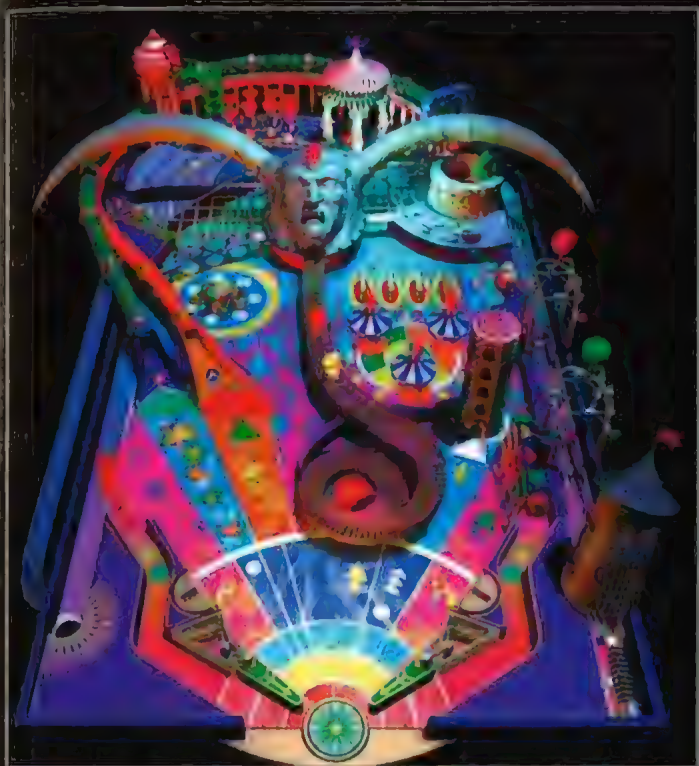
Skromna rada dla szefów Cenegi - kupcie, panowie, kilka kasety z zarejestrowanym na nich przebiegiem meczów NHL i fachowym komentarzem. A następnym razem dopilnujcie, by obejrzał je tłumacz. Po to, aby w końcu dowiedział się, na czym ów sport polega i jaką terminologię się w nim stosuje. Nie wystarczy bowiem zatrudnić osobnika dobrze znającego dany język w jego literackiej odmianie. Sport to także żargon, a nieznanomość tegoż przy takich okazjach mści się straszliwie. Czego mamy właśnie dowód.

W „strefę emocji” wszedł...

Eld



Mega Pinball



Mega Pinball to gra, która powstała pod egidą Megavare Multimedia z Rotterdamu. Holenderska firma znana jest również z tytułów, takich jak Absolute Terror, Zenfar, Perfect Pool, State of War, Precision Skateboarding i wielu innych tego rodzaju hitów, okupujących pierwszą miejscówkę list przebojów... na wyprzedzie.

Inquisitor

Już na samym początku krew człowieka zalewa. Trzeba się zdrowo namęczyć, by wybić... kulke. Niezależnie od tego, jak mocno naciągniemy sprężynę, kulka i tak poleci z niezmienną, czyli zbyt wolno, prędkością. Po chwili spada z powrotem i trzeba tę szybową pracę zaczynać od początku.

Grafika i wygląd stołów to po prostu standard. Nie są brzydkie, jednak na pewno nikogo nie zachwycą. Nie ma ekranu z dodatkowymi grami, tym

bardziej innych „mechanicznych” elementów, jakie odkrywałyby przed graczem dodatkowe bonusy. Stoły w Mega Pinballu są aż do bólu oklepane. Trzy bumpery, dwie lub trzy ryny – i to już cała zabawa.

Równie nieciekawie jest, jeśli chodzi o dodatkowe opcje czy funkcje. Nie ma np. stopniowania trudności, co dla młodszych i mniej wyrobionych graczy jest przecież sprawą podstawową. Brakuje tu również możliwości zmiany widoku kamery na inny niż ten standardowy. Ostatnią rzeczą są bardzo słabe dźwięki. Brzmi to niewiele lepiej niż rżenie PC speakerów.

Gra się bez emocji – radości z zabawy jest tu niewiele, wrażeń – prawie zero. Są dziesiątki lepszych pinballi komputerowych i to nawet wśród tych, które są od Mega Pinballa o wiele starsze. Mówiąc krótko, raczej bym odradzał – no, chyba że szukacie mocnego środka nasennego.

2

Producent: Megavare Multimedia | Dystrybutor: Megavare Multimedia
Wymagania: P200 MHz, 32 MB RAM, Windows 9X/ME/2000 | Akcelerator: niepotrzebny
Internet: brak



niewielkie wymagania sprzętowe | skutecznie na bezsenność



tylko trzy stoły | niemal brak opcji i funkcji dodatkowych | beznadziejne dźwięki | zero grywalności

OFI

Demonworld

Już kilka ładnych lat siedzę w „gierkowym interesie” i przez cały ten czas bezskutecznie szukam odpowiedzi na jedno pytanie – kto i dlaczego wydaje słabe i beznadziejne gry. Komu opłaca się inwestować, niejednokrotnie ciężkie pieniądze w interes, który nie przynosi zysków w żadnej wymiernej, lub niewymiernej, postaci. Inna sprawa, że równie mocno ciekawi mnie to, kto gra w te wszystkie gnioty.

Beerman

Wstęp jak najbardziej na miejscu, bo do recenzji trafiła mi się kolejna gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego – Demonworld. Następną strategią czasu rzeczywistego wnoszącą do gatunku powiew, hm, lekko zatęchły i delikatnie mówiąc – nieciekawej. Bazuje ona na planszowej strategii, podobnej nieco do Warhammera i mogłaby się stać ciekawą alternatywą rozgrywki „na żywo”. Niestety stało się inaczej.

Historyjka jest tu prosta jak bicie piana – armia demonów zagraża pobliskiej wiosce, a całkowitym przypadkiem ty, nieszczęsny gracz, znalazłeś się w pobliżu i oczywiście powinienes stawić czoło złym siłom – i choć szanse wyglądają na marne, musisz dać temu radę. Czekaj cię kampania składająca się z niewielu, bo dwunastu, misji przerywanych scenkami filmowymi. Teoretycznie małą liczbę misji powinien równoważyć ich rozmach, ale w praktyce każdy scenariusz mógłby wyglądać identycznie – sfrustrowany gracz nie zauważa żadnej różnicy.

Autorzy nie raczyli umieścić w grze jakiegoś sensownego tutoriala. Owszem, jest tryb treningowy, ale sposób realizacji tegoż nie przypomina nic znanego, nawet z najgorszych koszmarów – a to dopiero początek.



Dzięki niemu każdy ma niewątpliwą przyjemność zapoznać się z chyba najgorszym interfejsem, jaki do tej pory towarzyszył RTS-om. Długo można by pisać o sprawach banalnych, które rozwiązano w nim tragicznie, ale szkoda na to nerwów. Dość powiedzieć, że dzięki niezrozumiałej obsłudze Demonworld czyni najprostsze zadania niewykonalnymi – chyba że dopisze nam akurat szczęście.

W świetle ogólnej pojętej grywalności sprawa oprawy graficzno-dźwiękowej omawianego tu cuda schodzi na drugi (albo i dalszy) plan. Przez pierwsze kilka minut widok tego, co na monitorze, wydaje się całkiem ciekawy, ale to złudzenie (przekaz podprogowy?). Szybko przekonujemy się, że grafika jest po prostu nieciekawa i mało zróżnicowana. Nie sposób odróżnić poszczególnych jednostek, a wykonanie efektów specjalnych budzi sporo zastrzeżeń. Z dźwiękiem wcale nie jest lepiej. Główny motyw muzyczny usypia skuteczniej niż lądownoska telenowela.



1

Producent: Xicat | Dystrybutor: Ikarion Studios
Wymagania: PII 233, 32 MB RAM, CD-ROM x 4
Akcelerator: niepotrzebny | Internet: http://www.xicat.com/games/DemonWorld.htm



po odinstalowaniu przybývá od 600 do 1,2 GB wolnego miejsca na dysku



całość

OFI

Robin Hood

1. Porady ogólne

Wskazówki: (człowiek) - wskazówki są w grze w formie miere do osób, które do tej pory nie miały kontaktu z grami commandopodobnymi, a w szczególności Desperados. W przeciwnym razie od razu polecałbym przejść do właściwej solucji.

Do Najważniejsza zasada: to nie jest gra, w której liczy się siła. Właściwie każdą misję można wykonać, spokojnie planując kolejne zadania. Nie jesteśmy ograniczeni ani limitami czasowymi, ani brakiem miejsc, w których można by się było schować. Co więcej, wiele misji rozpoczyna się w ukryciu, tak więc bez żadnych problemów przed wyruszeniem w dalszą drogę możemy się dokładnie zapoznać z mapką. Uwaga! W Robin Hoodzie - w przeciwieństwie do Desperados - niektóre budynki zobaczysz również od wewnątrz, nie jest to w żaden sposób zaznaczone na mapce.

Do Jednym z największych utrudnień Robin Hooda jest wprowadzenie systemu pola widzenia naszych bohaterów. W praktyce nie oznacza to jednak, że będziemy ograniczani „mgłą wojny”. Datego przeciwnika wystarczy tylko raz „odkryć” i będzie on już widoczny aż do końca danej misji.

Do Jednym z najważniejszych elementów tego typu gier jest obserwacja zachowań przeciwników, w tym akurat przypadku opisywana gra właściwie niczym się nie różni od Desperados. W dalszym ciągu możemy podglądać pole widzenia przeciwników, a ich kolor oznacza stopień zaalarmowania wrogów (od zielonego - nie się nie dzieje, do pomarańczowego - alarm).

Do O wiele więcej niż w Desperados, w starcia bezpośrednie. O ile w Desperados ukrycia była niemalże koniecznością, w tym przypadku mamy do czynienia z typowym pójściem na rękę tym graczom, którzy nie mogli sobie poradzić z trudniejszymi poziomami „desperatów”. Co więcej, walki przy użyciu broni nie sprawiają większych problemów nawet na najwyższym poziomie trudności. Warto jednak zaznaczyć, że nie dotyczy to wszystkich przeciwników. W szczególności nie polecałbym zaczepiać rycerzy (a tych na koniach radziłbym omijać szerokim łukiem) - i dowódców oddziałów. Jeśli jednak dojdzie do walki, wystarczy kierować się kilkoma prostymi zasadami - wykonujemy uderzenia łukiem (taki kształt trzeba wykonać myszą) lub ewentualnie okężne, ale to tylko w sytuacjach, gdy przeciwnicy otoczyli sterowaną przez nas postać. Robimy to aż do momentu, gdy wskaźnik zmęczenia dojdzie do punktu krytycznego. Wtedy pozostają dwa wyjścia: próbować się bronić (w przypadku walk z podrzędnymi przeciwnikami taka taktyka świetnie się sprawdza) albo na sekundę dwie wycofać się o kilka metrów do tyłu.

Do Należy pamiętać o zbieraniu wszelkich przedmiotów, jakie pojawiają się na danej planszy. Jest to zadanie o tyle ułatwione, że podobnie jak miało to w przypadku Desperados - są one od razu zaznaczone na planszy. Dopiero w dalszej części gry polecałbym całkowicie przerzucić się na to, co zostanie wyprodukowane w obozie. Skoro już jesteśmy przy tym temacie, doruczę jeszcze kilka uwag. Po pierwsze, co najmniej 5-6 ludzi powinno się zajmować produkowaniem strzał, a także wynajdywaniem kamyczków w rzece. Z tych przedmiotów korzystamy zdecydowanie najczęściej. Dobrze by było produkować również środki lecznicze, aczkolwiek poziom trudności gry zo-

stał na tyle obniżony, że rzadko kiedy wykorzystamy cały pakiet (9 sztuk) w trakcie jednej misji.

Do Nie zapomnij o gromadzeniu gotówki. Warto też możliwie jak najczęściej wybierać się na misje dodatkowe. Można ją również zdobyć, przeszukując ciała pokonanych wrogów (także tych znokautowanych). Pieniądże warto wykorzystywać jako jałmużnę dla żebraków, którzy prawie zawsze mają coś ciekawego do zaoferowania. Najczęściej są to informacje o celach podrzędnych bądź też rozlokowaniu oddziałów przeciwnika. W wielu misjach korzystanie z ich usług będzie konieczne, ale oczywiście o tym wspomnę już w właściwej solucji. Pieniądże przydadzą się również do opłacenia wojsk w trakcie oblężenia.

Do Dość dużą rolę w grze (w szczególności gdy gra się na najwyższym poziomie trudności) odgrywa ją koniczyńka, które zbieramy w kolejnych misjach. Ratują one przed śmiercią postać w sytuacji, gdy pasek zdrowia spadnie do zera. Koniczyńki przydają się w szczególności podczas etapów, w których do czynienia mamy z większymi zastępami wrogów, a ograniczenie ich liczby jest bardzo ważne. Wskazówki: (człowiek) - wskazówki są w grze w formie miere do osób, które do tej pory nie miały kontaktu z grami commandopodobnymi, a w szczególności Desperados. W przeciwnym razie od razu polecałbym przejść do właściwej solucji.

Do Jednym z najważniejszych elementów tego typu gier jest obserwacja zachowań przeciwników, w tym akurat przypadku opisywana gra właściwie niczym się nie różni od Desperados. W dalszym ciągu możemy podglądać pole widzenia przeciwników, a ich kolor oznacza stopień zaalarmowania wrogów (od zielonego - nie się nie dzieje, do pomarańczowego - alarm).

2. A teraz już solucja!

Misja 01 - Zamek w Lincoln

Cele: dostać się do zamku i odnaleźć Godwina. Członkowie drużyny: można sterować wyłącznie Robinem.

Poziom trudności: 2/10

Wskazówki: z racji tego, że jest to połączenie misji właściwiej tutorialiem, radziłbym czytać wszystkie informacje, które pojawiają się w miarę odkrywania kolejnych obszarów na planszy.

Zaczynamy! Zbierz dwie ikonki pomocnicze znajdujące się niedaleko miejsca startu. Zanim ruszysz dalej, wejdź po murze i zbierz strzały (uwaga! by nie zauważył cię strażnik ze wschodniej wieży!). Teraz możesz strzelić w jeden z celów na dole, aby zakończyć lekcję treningową dla tutejszych łuczników. Dzięki temu posunięciu w niewielkim stopniu ułatwisz sobie wykonanie tej misji. Zejdź i idź na zachód. Po drodze znokautuj jednego z łuczników, następnie ostrożnie podejdź do strażnika stojącego przy murze. Powinieneś wyeliminować go bez alarmowania okolicznych przeciwników (w szczególności tego chodzącego po południowej wieży). Kieruj się w stronę północnych budynków. Po drodze będziesz

musiał wyeliminować dwóch strażników, ale problemem sprawi tylko ten pierwszy. Zaczekaj, aż pójdziesz na północ - i znokautuj go od tyłu. W końcu dotrzesz do pomieszczenia, w którym przebywa Edward - służący Godwina. Porozmawiaj z nim. Niestety okazało się, że Godwina tu nie ma. Na szczęście syn Edwarda pomoże ci w opuszczeniu Lincoln, musisz tylko do niego dotrzeć. W tym celu udaj się z powrotem do miejsca, w którym wyeliminowałeś długiego strażnika. Teraz skieruj się w stronę północnego muru. Przejdź nim aż do zachodniej ściany zamku (kolejny strażnik do usunięcia). W końcu dotrzesz do grupy trzech strażników stojących przed domem. Zajdź ich od tyłu i podejdź do ikonki z komunikatem. Otrzymaś sakiewkę ze złotem. Rzuć nią w dowolnym kierunku. Strażnicy pobiegą za złotem (a nawet zaczęli się o nie bić!), a ty w tym czasie zbierz strzały i ułóż je do pozbicia się w warowników (ewentualnie zostawij sobie i od razu zwiń w okolice miejsca startu). Idź na południe, kolejny komunikat zawiera aż 500 sztuk złota (tuż przy strzelnicy). Ewentualnie możesz jeszcze zagadać do żebraka, który w zamian za 50 sztuk złota pokaże ci, gdzie możesz tyle samo znaleźć. Kolejna łapówka ukaże natomiast miejsce z dźwignią, która uruchomi most zwodzony. Zanim jednak opuścisz to miejsce, wróć jeszcze raz do żebraka, który tym razem zwróci twoją uwagę na rycerza z 500 sztukami złota przy sobie. Spróbuj go zabić. Kolejna rundka do żebraka zawiera z kolei informację o mistrzu Wormanie. Aby

zdobyc sakiewkę złota, której pilnuje, musisz znokautować samego Wormana, jak i kusznika, który stoi dwa piętra wyżej. Pozostanie ci jeszcze ostatnia wizyta u staruszka, dzięki której zdobędziesz cztery strzały. Wyjdź z zamku. Opcjonalnie możesz udać się na wschód i zabić strażników, którzy otoczyli bezbronnego wieśniaka. Idź teraz na północny zachód. Po drodze zabij dwóch strażników, zbierz sakiewkę ze złotem oraz strzały. Uważaj na wieśniaczkę, która może zaalarmować przeciwników. Tych załatw dopiero co zdobytymi strzałami. Na koniec porozmawiaj z uratowanym wieśniakiem (koniczynką) i synem Edwarda.

Misja 02 - Zamek w Nottingham

Cel: uwolnić Stuteleya i jego pomocników, zanim zostaną powieszani.

Członkowie drużyny: Robin Hood, a po uwolnieniu Stuteleya i jego pomocnicy.

Poziom trudności: 6/10

Wskazówki: wbrew pozorom mniej doświadczonym graczom misja ta może sprawić trochę problemów. Przede wszystkim pamiętaj o tym, że do pełni zwycięstwa nie trzeba wybić wszystkich przeciwników znajdujących się na planszy. :-)

Na początek pozbądź się strażników stojących przy głównej bramie, nie powinieneś mieć żadnych problemów, nawet z tym po prawej. W okolicy nie ma innych strażników, tak więc odgłosy bitwy nikogo nie zaalarmują. Podejdź do żebraka i daj mu pieniądze, a w zamian za to otrzymasz informację o rozmieszczeniu strażników w bezpośrednim otoczeniu Stuteleya. Idź na zachód. Zabij dwóch strażników stojących przy uwięzionym cywiliu, a następnie łucznika, który przybiegnie z zachodu. Jego dwóch kolegów zabij już bez użycia



mocy żebraków. Ponadto możecie mieć trochę problemów z braciśkiem Tuckiem, tzn. miejscem, gdzie trzeba go położyć. Jest to małe pomieszczenie po prawej (MUSISZ go położyć dokładnie w tym miejscu, inaczej fabuła stanie w miejscu). :-)

Idź na północ i porozmawiaj z kobietą. Będziesz musiał przetransportować cało jej syna, które znajduje się przy północnej wieży. Strażników eliminuj pojedynczo, uważaj również na piesze patrole, których w tej okolicy zdecydowanie nie brakuje. Robin może również spróbować przedostać się tam, skacząc po dachach znajdujących się przy zachodnim brzegu plany. Strażników stojących tuż przy wieży załatw strzałami. Odrnieś ciało mężczyzny kobiecie, a dostaniesz koniczynek. Zanim ruszysz na północ, zabierz jeszcze środki lecznicze z pola. Idź do głównej bramy. Strażników będziesz musiał eliminować pojedynczo, wywabiając ich - na przykład - poprzez pojawianie się na ulamku sekundy w ich polu widzenia. Możesz również skorzystać z sakiewek ze złotem. Pamiętaj jednak przez cały czas o okolicznych patrolach. W krytycznych sytuacjach ratuj się ucieczką do domów na południowym zach. Pamiętaj również o tym, by nie biegać tuż przy głównej bramie - tak aby nie zwrócić uwagi strażników stojących na górze. Przejdź przez bramę i znoikutuj kuszniaka oraz kaptana strażi. Kolejnych wartowników będziesz już niestety musiał usuwać tradycyjnymi metodami. Pamiętaj jednak o północnych patrolach, a także cywilach, których odpowiednio szybko nokautuj i jeśli możesz, zwióz. Postaraj się oczyścić cały plac na którym w poprzedniej misji więziono Stuteleya. Nie zapomnij też o zabranu koniczynek, która znajduje się na dachu jednego z okolicznych domów. Kieruj się w stronę kaplicy. Po drodze będziesz musiał wyeliminować śpiącego strażnika i trzyosobową grupkę. O wiele więcej kłopotów może natomiast sprawić rycerz patrolujący teren wokół katedry. Ja zabijem go podstępem - Robinem rzucę sakiewkę (stoi, nie reaguje na nią), a nim się odwróci znoikutuję go od tyłu. Po tym wszystkim najlepiej jest go dobić. Od żebraka siedzącego przy katedrze dowiesz się (po trzech łapówkach) o brataniku Szyrenie. Jego dom jest pilnowany przez wartowników. Zabij go i korzystając np. z umiejętności Stuteleya, włam się do domu. Znajdziesz tam aż 2500 sztuk złota! Wróć do katedry. Teraz będziesz musiał się dostać do żebraka, który rozłożył się na północnym wsch. Poczekaj, aż patrol sobie pójdzie i - bez żadnego pośpiechu - przejdź się w to miejsce. W zamian za jawną otrzymanie dostępu do katedry (kolejne rozmowy z żebrakiem skierują Cię do koniczynek - trudno ją jednak zdobyć). Idź do kaplicy, znoikutuj braciśka Tucka i przenieś go do pomieszczenia obok. Robinem wejdź do konfesyjonału

strzał - zwykłym kłosem. Jeśli masz mało strzał, spróbuj przebiec się do tych, które znajdują się w północnej wieży; na szczęście nie będzie to trudne zadanie. Wróć do głównej bramy i idź na południowy wsch. Załatw grupkę trzech strażników i pomóż chłopce pilnowanej przez dwóch wartowników. Opcjonalnie możesz również pomóc chłopcom na południowym wsch., ale nie wiem, czy jest sens aż tak ryzykować dla „małych” 500 sztuk złota. :-)

Wróć do bramy głównej. Na początek zajmijmy się wartownikami stojącymi przy domu na północnym zach. W ich kierunku rzuci sakiewką, a gdy się zbiegną - zabij wszystkich (kijem lub jeśli możesz strzałami). W sytuacji zagrożenia ratuj się ucieczką do bramy głównej. Niestety do chatki nie możemy jeszcze wejść. Idź na północ i pozabądź się strażnikami, który rozmawia z chłopcem. W razie czego schowaj się w budynku stojącym tuż przy nim. Teraz będziesz musiał odczekać pojedynczych strażników od miejsca, gdzie uwięziony jest Stuteley. Uważaj tylko, bo może dojść do sytuacji, gdy zaalarmowana zostanie o wiele większa grupka, ta stojąca na wschodzie, pomiędzy budynkami. Wtedy schowaj się w domu i przeczekaj sytuację. Zanim uwolnisz Stuteleya, możesz jeszcze wrócić do żebraka i poprosić go o kilka kolejnych porad. W końcu doprowadzą Cię one na południowy wsch. od katedry, gdzie znajdziesz koniczynek. Czy jednak jest sens w przebijaniu się przez pół plany dla tego jednego przedmiotu? Po uwolnieniu Stuteleya pozostanie Ci jedynie opuścić

nieplanisty. Najlepiej wrócić się do południowej bramy i skierować na wschód. Okolicznych strażników zabij lub - co wydaje się bardziej rozsądne, zignoruj i pędź do punktu wyjścia. :-)

Obóz. Zasada działania misji dodatkowych

Po każdorazowym ukończeniu jednej z głównych misji przeniesiesz się do obozu. Z tego miejsca możesz planować dalsze akcje, a także zarządzać rozdziałem siły roboczej do produkcji przedmiotów przydatnych w trakcie misji. Tak jak już wspominałem wcześniej, radziłbym skoncentrować się na strzałach, kamkach i środkach leczniczych, chociaż jest to też w dużej mierze uzależnione od tego, jakimi postaciami grasz najchętniej. Oczywiście w miarę rozgrywania liczba osób przebywających w obozie będzie stale rosła.

W przerwie pomiędzy głównymi misjami czeka Cię co najmniej kilkanaście zadań pobocznych. Są one wybierane LOSOWO i najczęściej polegają na odbieraniu pieniędzy bogatym kupcom bądź też atakowaniu konwojów z równie cennymi sakiewkami. Schemat wykonywania tych misji jest bardzo zbliżony, postanowim go więc przedstawić:

1. Na misję zabierz co najmniej dwie osoby, w tym jedną, która potrafi korzystać z łuku (i ma co najmniej 4-5 strzał).
2. Po rozpoczęciu misji może dojść do sytuacji, że

trzeba będzie schować niektórych członków drużyny. Zrób to jak najszybciej.

3. Kiedy korzystasz z łuku strzelaj do kolorowych tarcz. Spowoduje to pojawienie się sojuszników, którzy co prawda w walce nie są zbyt dobrzy, ale z pewnością jakąś pomoc mogą zaoferować, szczególnie w początkowej fazie gry, gdy brakuje jeszcze strzał i środków leczniczych. Warto również korzystać z pulapek - sieni oraz wilczych dołów.

4. Po wybitu możliwe jak największej grupy przeciwników zbierz złoto (ewentualnie zabierz je od znoikutowanego kupca) i zmykaj. :-)

W późniejszej fazie gry trzeba będzie również zdobywać wozy z zaopatrzeniem - zasada rozgrywania tych misji jest identyczna - zabij obstawę, zdobądź ładunek i wróć do obozu.

Misja 63 - Zamek w Nottingham

Cel: spotkać się z Marian i poprosić ją o pomoc. Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, osoba potrafiąca przenosić ciała, warto również zabrać kogoś, kto mógłby gromadzić środki lecznicze i dobić nieprzytomnych przeciwników. Poziom trudności: 5/10

Wskazówki: W tej misji należy skorzystać z po-

i zaczekaj na Marian. Po wszystkim musisz jedynie wydostać się z planszy.

Misja 04 - Zamek w Leicester

Cel: uratować Willa Scarleta

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, a także – po uwolnieniu – Scarlet. Ewentualnie możesz zabrać któregoś z podrzędnych pomocników z umiejętnością leczenia pozostałych członków drużyny

Poziom trudności: 4/10

Wskazówki: Jest to pierwsza misja nocna. Na szczęście nic na tym nie tracisz, członkowie drużyny zachowują pole widzenia, przeciwnicy natomiast widzą znacznie gorzej. Staraj się to wykorzystywać. :-)

Ruszaj na wschód w kierunku młyna. Omini patrol i pogadaj z chłopem. Drugiego patrolu postaraj się już pozbyć – obstawę kapitana strażi zabij przy użyciu strzały, a jego samego pokonaj w trakcie pojedyńcu. Pamiętaj również o tym, że zawsze możesz się schować w młynie. Idź na północ. Strażników stojących przy niewielkim mostku pozbędziesz się raczej łatwo. Następnie trzeba będzie wyeliminować trzech opentów stojących nad zębrakiem. Jeśli nie masz już strzał, w ostateczności możesz nawet użyć sieci Stuteleya. Aby móc przeczytać pierwszą poradę, będziesz musiał wyeliminować kapitana strażi. Uważaj jednak na chłopkę, którą radziłbym jak najszybciej znokautować. Idź na zachód. Mniej więcej przy południowo-wsch. murze zamku znajdziesz notkę, a obok głaz – wskoz nań, a następnie przedostań się na ścianę zamku. Wejdź na górę i załatw lucznika. Teraz musisz przedostać się do północnych wieży (prowadzą do nich niewielkie schodki). Po drodze uważaj na główny patrol, a także strażników przy zwodzonym moście (choć tych możesz już nawet teraz usunąć). W środku jak najszybciej zabij trzech luczników, zabierz też strzały. Idź na wschód. Spróbuj wywieść strażnika stojącego przy mechanizmie. Dopiero gdy sobie z nim poradzisz, ostrożnie podejź w to miejsce i opuść most. Teraz musisz tylko dostać się do miejsca, w którym przetrzymywany jest Scarlet. Strażnika przy ostatniej wieży zabij po cichu, tak aby nie zaalarmować wartowników stojących na górze. Podprowadź tu Stuteleya i uwolnij Scarleta (Robin musi z nim porozmawiać). Zanim opuścisz planszę, pogadaj z chłopką stojącą na północy od zamku i zbierz koniczynek.

Misja 05 - Zamek w Derby

Cel: Marian i Robin muszą się spotkać z księciem Johnem

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Marian (dołączy już w trakcie misji)

Poziom trudności: 5/10

Wskazówki: Omijaj rycerzy, nie musisz ich zabijać. :-)

Pozbądź się grupy stojącej przy drabinie – strzałami zabij wszystkich poza lucznikami, donich zaś podbiegnij i wyeliminuj osobiście (np. skięć im karku). Idź do zębraka, a dowiesz się o rozmieszczeniu strażników w najbliższej okolicy. Pozbądź się teraz wszystkich wartowników chodzących przy zachodnim murze, uważając przy tym na wschodni patrol. Musisz dotrzeć w okolicy domków. Do jednego z nich schowaj całą drużynę. Załatw dwóch strażników stojących przy północnej bramie. Będziesz również musiał pozbyć się patrolu. Możesz spróbować się schować w jednym z domków i eliminować pojedynczych przeciwników (po wszczęciu alarmu zawsze rozbiegają się). Ponownie zagadaj do zębraka, dzięki czemu dowiesz się znacznie więcej o przeciwnikach. Odkryte zostanie również wnętrze zamku, w którym przebywa książę John. Zabij rycerza siedzącego przy schodach (możesz próbować zająć go od tyłu), a następnie porozmawiaj z chłopką. Musisz wylecieć jej syna (wybierz środki lecznicze i kliknij chłopca). Jeśli chcesz, możesz usunąć kilku przeciwników patrolujących teren na północnym wsch., a w szczególności rycerza, który pilnuje sakiewki



tu ze złotem. Nie jest to jednak konieczne. Twoim celem jest zachodnia wieża, przy której pojawi się kolejna wskazówka zębraka (oczywiście jeśli

wcześniej o nią poprosiłeś). Możesz się spróbować przekraść dołem, ale uważaj na czwórkę rycerzy – nie możesz ich zaalarmować. Po dotarciu na miejsce załatw wszystkich strażników. Możesz teraz spróbować uratować chłopca, o którym wspominała wieśniaczka (w poprzedniej misji). Będziesz ich jednak musiał zabić na dół, ponieważ odgłosy walki mogłyby zaalarmować okolicznych strażników. Kiedy się już z nimi uporasz, wyjdź na samą górę i korzystając z procy, luku oraz sieci, pozbądź się wartowników oraz kapitana strażi. Kolejne dwie rozmowy z zębrakiem ukążą ci miejsce, w którym schowano koniczynek. Teraz musisz jedynie podprowadzić Robina i Marian do wnętrza zamku, a następnie podsłuchiwać rozmowę. Zanim jednak opuścisz planszę, udaj się do wschodniego butynku i zwin królewskie berło.

Misja dodatkowa

W trakcie jednego z wypadów po złoto natrafisz na grupkę rycerzy szeryfa, którzy uwieźli bezbronnego mężczyznę. Misja ta będzie znacznie trudniejsza od poprzednich. Przede wszystkim musisz uważać na rycerza na koniu. Postaraj się go zabić w ustronne miejsce. Nie możesz pozwolić mu na ataki konne, musi to być walka bezpośrednia. W momencie gdy go ogłuszysz, jak najszybciej podbiegnij – np. Scarletem – i dobij nieszczęśliwego. Uwolniony mężczyzna to nikt inny jak tylko Mały John. Od tej pory będzie on jednym z najczęściej wybieranych przez Robina kompanów

Misja 06 - Zamek w Leicester

Cel: Marian i Robin muszą się spotkać z królem Ranulphem

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John, Marian (dołączy w trakcie misji)

Poziom trudności: 7/10

Wskazówki: Jest to jedyna misja, w której nie można nikogo zabić. Musisz zatem nokautować wszystkich przeciwników, związywać ich i przenosić w ustronne miejsce, najlepiej jakolice startu. Najlepszą osobą do tej misji jest Little John. Kiedy będziesz nim grał, nawet jeśli dojdzie do walki, możesz bezproblemowo nokautować wartowników (rysując myszką prostą linię).

Podczas posuwania się na wschód każdego z wrogów nokautuj, wiaź i przenoś w miejsce startu. W miarę szybko pozbywaj się kapitanów strażi, którzy mogą zostać zaalarmowani brakiem własnych ludzi. Uważaj na dwójkę wartowników stojących przy zwodzonym moście oraz kapitana strażi patrolującego teren nieopodal zębraka. Dopiero po tym, jak usuniesz wszystkich przeciwników, pogadaj z zębrakiem. Do zamku będziesz mógł się dostać przez dom znajdujący się przy wschodniej granicy planszy. Na szczęście nie jest on zbyt dobrze pilnowany. Zanim jednak do niego wejdiesz, porozmawiaj jeszcze z kobietą stojącą przy młynie – dostaniesz koniczynek. Gdy będziesz już w zamku, zagadaj do zębraka. Powie ci, gdzie aktualnie przebywa król Ranulph (gdy dasz mu 150 sztuk złota). Teraz będziesz musiał przedostać się właśnie w to miejsce. Pamiętaj tylko o tym, co mówił zębrak – NIE WCHODZ do kościoła. :-). Udaj się Robinem i Marian do króla. Opowiedz mu o wszystkim. Zanim jednak opuścisz planszę, zbierz notkę informacyjną, która leży nieopodal. Dzięki temu poznasz lokalizację pilnowanej przez ludzi szeryfa sakiewki ze złotem. Tych możesz już pozabijać. :-). Teraz opuść zamek, najlepiej ponownie sekretnym wyjściem

Misja 07 - Zamek w Leicester

Cel: musisz uwolnić Godwina, który przetrzymywany jest w zamkowych lochach

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John oraz osoba potrafiąca leczyć pozostałych członków drużyny

Poziom trudności: 5/10

Wskazówki: Uważaj na pomieszczenia z drewnianą podłogą, przeciwnicy z o wiele większej odległości usłyszą wtedy twoje kroki.

W tej misji najważniejszą rolę odegra sam Robin. Wyjątkowo nie musisz też korzystać z usług zębraka. Możesz natomiast uwolnić chłopca, który w nagrodę da ci koniczynek. Twoim pierwszym zadaniem będzie dostanie się do wschodniego brzegu planszy. Po drodze natrafisz na kilka patroli, ale z pomocą Scarleta (kamyczki, skręcanie karku) powinieneś sobie z nimi poradzić. Robin – po dojściu do muru – musi na niego wejść. Kiedy będziesz już w zamku, udaj się na zachód – do mechanizmu opuszczającego zwodzony most. Wyeliminuj przeciwników chodzących na dole (w szczególności kapitana strażi i jego dwóch pomocników). Kieruj się na północ, a konkretnie do pomieszczenia, w którym w pierwszej misji rozmawiałeś ze służącym Godwina. Kapitana strażi i pozostałych wartowników możesz usuwać, korzystając z usług Małego Johna lub Scarleta (ponownie kamyczki). Spróbuj się też zbliżyć do rycerza i znokautować go, zanim ten zorientuje się w sytuacji. Idź teraz na zachód (po drodze zobaczysz małą scenkę). Musisz podprowadzić do lochów osobę, która potrafi otwierać zamki. Sir Godwin porozmawia wyłącznie z Robinem. Na koniec poprosi cię on o uwolnienie jego ludzi, którzy są przetrzymywani na terenie całego zamku. Wbrew temu jednak, czego by się można spodziewać – polega to wyłącznie na zbieraniu czerwonych notek informacyjnych. Z pomocą sojuszników wybij wszystkich wroga nastawionych

żesz również odwiedzić pomieszczenie, gdzie kilka misji temu zdobywałeś berło. Na dachu znajdziesz między innymi trochę pieniędzy. Podążaj na zachód. Kolejnych strażników staraj się eliminować BEZ alarmowania kolegów na dole. Wejdź na samą górę, załatw kilku strażników i idź podsłuchiwać rozmowę. Po krótkiej scenie możesz wracać do Sherwood, chociaż radziłbym też spróbować sił w walce z czerwonym rycerzem, który czeka na okolicznej wieży. Ma on kolejny cenny artefakt do kolekcji. :-)

INWAZJA NA LINCOLN

Po raz pierwszy będziesz miał do czynienia z oblężeniem. Sprawę można rozważać na kilka sposobów. Oczywiście naszym celem jest ochrona zamku przed nadciągającymi siłami. Możemy wymienić naszych

ludzi (pracujących w obozie) na posiłki, zakucić je za gotówkę bądź też rozegrać te misje, które pozwolą na ich zdobycie. Z racji tego, że jak na razie gotówki nie powinno wam brakować, radziłbym je zakupić, w ostateczności zaś rozegrać misję, która - wbrew pozorom - nie jest taka trudna, jak mogłoby się wydawać. Nie polecałbym natomiast ignorować oblężenia, nie chcielibyśmy się chyba narazić na zdobywanie twierdz wypełnionej przeciwnikami. :-)

INWAZJA NA DERBY

W tym przypadku posiłki nie są sprawą obowiązkową, albowiem i tak weźmiemy udział w obronie miasta. Nabycie posiłków tylko nieznacznie ją ułatwi, radziłbym więc zakupić bądź też zdobyć

(misja) jeden oddział, a następnie przystąpić do właściwej misji.

Misja 09 - Oblężenie zamku w Derby

Cel: musisz przejąć kluczowe miejsca w zamku (oznaczone tarczami), a także zabić generała Scathlocka, co znacznie obniży morale wrogiej armii.

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John, Tuck

Poziom trudności: 5/10

Wskazówki: Dobrze by było mieć co najmniej 2-3 oddziały (wykupione lub zdobyte), dzięki temu sam start misji będzie o wiele prostszy. Etap nie skończy się, dopóki nie zajmiesz wszystkich kluczowych punktów na mapie. Mówiąc prościej - musisz zabić wszystkich wrogów przebijających na terenie zamku. :-)

Kiedy przybędziesz na miejsce, pierwszy plac powinien być już oczyszczony. Pomóż swoim ludziom. Musisz się przede wszystkim zająć wrogimi rycerzami, łucznikami i kusznikami. Tych pierwszych atakuj Małym Johnem, a pozostałych Scarletem (skracając im kark). Twoim pierwszym celem powinien być drugi plac znajdujący się na północnym wsch. Nie ruszaj tam jednak, dopóki nie załatwisz wszystkich przeciwników z pierwszego placu. Zrzesz tak samo zachowując się twoi przeciwnicy. Bądź na to przygotowany. Dobre by też było wrzucić w taki tłum ul pelen wściekłych os, a następnie podbiec Małym Johnem w celu znokautowania zdezonantowanych przeciwników. Po usunięciu wszystkich oponentów wybierz Robina i strzel w tarczę umieszczoną przy wschodnim budynku. Wejdź do środka i załatw łuczników, którzy znajdują się na górze. Teraz kieruj się na zachód. Idź przy murze. Weź strzały i zabij kilku wrogów spośród osób stojących nadole (przy wejściu do zamku). Reszta pobiegnie za tobą. Ewentualnie możesz też opuścić zwozdowny most i wypuścić tym samym swoich ludzi na dziedziniec. Twoim ostatnim zadaniem będzie natomiast dotarcie na samą górę (po drodze zbierz koniczynkę). Pojedynek z generałem Scathlockiem rozstrzygnie ostatecznie, kto tu

tak naprawdę powinien rządzić. :-)

INWAZJA NA DERBY

Książę John będzie się starał odbić zamek. Podobnie jak wcześniej, będziesz mógł kupić posiłki bądź też zdobyć je, wykonując prosta misję.

Misja 10 - Zamek w Nottingham

Cel: wygraj turniej strzelecki, a następnie skontaktuj się z Marian

Członkowie drużyny: Robin Hood, Marian (dołączą w trakcie misji)

Poziom trudności: 8/10

Wskazówki: Zanim wyruszysz na tę misję, nie zapomnij o zabraniu wszystkich strzał, a także wyleczeniu Robina

Strzel do tarczy. Podbiegnie szeryf. Będziesz musiał stoczyć z nim pojedynek. Niestety nie zabijesz go w ostatniej chwili ucieknie, a równocześnie rozkaze swoim ludziom zabić Robina. Musisz działać błyskawicznie. Biegnij na zachód i na górę, do Marian. Porozmawiaj z nią. Będziecie musieli razem uciec z zamku. Przede wszystkim porzekaj, aż sytuacja się uspokoi. Wróć z powrotem na dół. Postaraj się wyeliminować wszystkich oponentów przy południowym murze. Strzały zostaw jednak na później. Możesz natomiast korzystać z tego, że Marian potrafi leczyć innych członków drużyny. Jest to tym bardziej godne uwagi, że środki lecznicze są tuż koło miejsca startu. Podbiegnij do południowego muru i przeskocz go. Przylączy się do ciebie nowy członek drużyny (łucznik), poznasz także lokalizację jego dwóch kolegów. Moim zdaniem, warto jedynie dotrzeć do tego bardziej na południe, drugi jest odcinany przez zbyt wielu przeciwników, a i rewelacyjnym wojownikiem to on nie jest. Dopiero teraz skorzystaj ze wszystkich strzał. Jakiegoś wyeliminuj przede wszystkim patrol, a także wartowników pilnujących bramę na północnym wsch. W razie czego zawsze możesz schować się w domu obok miejsca, gdzie siedzi żebrak. A skoro już przy nim jesteśmy - w zamian za 50 sztuk złota poinformuj się o lokalizacji srebrnej strzały. Niestety jest ona pilnowana przez trzech świetnych wartowników. Zdobycie jej jest niezwykle skomplikowane, bo przecież z zamku trzeba się jeszcze wydostać, a środków leczniczych nie znajdziemy zbyt wiele. W tej chwili możesz już wybrać Marian i POWOLI wyjść przez południową bramę. Dołącz z nią do reszty drużyny. Jeśli chcesz, możesz teraz spróbować dotrzeć do nowego pomocnika. Przede wszystkim korzystaj z ścieżki przy południowym murze, a także tego, że w sąsiadach kryjących Robin zawsze może wskoczyć na dach budynku. Przy okazji uwolnij również chłopca, który przetrzymywany jest w identyczny sposób, jak miało to miejsce ze Stuteleyem w drugiej misji (najpóźniej to darmowy pomocnik w obozie). Przed nami najtrudniejsza część tej misji - trzech rycerzy pilnujących wyjścia z zamku. Niestety nie ma na nich pewnego sposobu, najlepsze wydaje się więc ukazanie się na chwilę w polu widzenia jednego z nich, a następnie ucieczka na dach jednego z domów. W momencie gdy będą oni zajęci poszukiwaniem Robina, on sam może zejść z dachu w innym miejscu, zaś reszta drużyny wyjdzie poza zamek. Schowaj ich za głazem, a to dlatego, że teren patroluje dość silny rycerz na koniu. Opcjonalnie możesz jeszcze pomóc chłopcu na południowym zach. Nie wiem, czy jednak jest sens w przebijaniu się przez dwóch rycerzy na koniach, zastępy łuczników i halabardierów tylko po to, by zdobyć jedną koniczynkę.

Misja 11 - Zamek w Yorku

Cel: powstrzymać ceremonię ślubną pomiędzy Guisbourne'em a Marian

Członkowie drużyny: Robin Hood, Little John, Scarlet, dowolna osoba do leczenia, Marian (dołączą w trakcie misji)

Poziom trudności: 8/10

Wskazówki: Wykonuj dokładnie te cele, których gra wymaga. Próba dostania się do zamku już na samym początku misji skazana jest na niepowodzenie.

Swoich ludzi schowaj w domu. Pozostaw tylko maleńkiego Johna. Przygotuj się na walkę z pierwszym patroliem. Whirew pozorom nie będzie to trudne zadanie, a to dlatego, że w okolicy brak łuczników. Pamiętaj też o regularnym leczeniu tej postaci. Nie będzie to jednak żadnym problemem, bo ziołka lecznicze leżą na placu. Nie zapomnij również o dobijaniu wrogów - najlepszy do tego jest Scarlet. Po usunięciu wszystkich oponentów ruszaj na wschód. Po drodze załóżymy się przy żebraku. Będziesz miał możliwość wykonania dodatkowej misji. Polega ona na wystawieniu meża pani Wonnara Lak, aby pojawił się jej adorator - szeryf Butler. Ma on przy sobie bardzo cenny obiekt - ambulę, święty okład. Po wykonaniu tego zadania idź na wschód. Gdy dojdiesz do muru, ruszaj na północ w kierunku twierdzy. Po drodze czeka cię kilka walk grupą trzech strażników najlepiej załatwić przy użyciu kamyczków, a gdy przybiegną ich kompani - łucznicy, możesz spróbować otwartej walki. Przedostan się na wschodni mur i idź na północ. Niestety aby móc wejść na ścianę, będziesz musiał pokonać rycerza. Po dostaniu się to twierdzy ruszaj w lewo. Zabij dwóch strażników i wejdź do pomieszczenia na piętrze. Jeśli chcesz, możesz spróbować zabić kolegę rycerza oraz jego pomocnika. Jest to tym bardziej opłacalne zajęcie, że pilnują oni skrzynki ze złotem. Zanim ruszysz dalej, upewnij się, że cała twierdza jest oczyszczona z wrogów. Wejdź na górę i podnieś flagi na maszcie. Co tu dużo mówić - wybuchnie panika. :-)

Misja 12 - Zamek w Nottingham

Cel: Robin Hood pojmany; musisz się dowiedzieć, gdzie jest przetrzymywany - i uwolnić go

Członkowie drużyny: Little John, Scarlet, Marian, Tuck, Robin Hood (dołączą w trakcie misji)

Poziom trudności: 7/10

Wskazówki: Jest to pierwsza misja we mgle. Na nasze szczęście przeciwnicy widzą tylko nieznacznie lepiej niż podczas misji nocnych.

Idź na północny wsch. Poczekaj, aż jeden ze strażników pójdzie (na północ). Zajdź obu od



wartowników (na terenie zamku). Do tego celu też świetnie nada się Scarlet, który może skrecać karki zdezonantowanym wartownikom. :-)

Misja 08 - Zamek w Derby

Cel: musisz uwolnić bratśzka Tucka

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John

Poziom trudności: 7/10

Wskazówki: Rozmawiaj z chłopami, w tej misji mają wyjątkowo dużo do powiedzenia. :-)

Tradycyjnie pierwsza grupa do egzekucji stoi przy drabinie. Podejdź Scarletem i zabij (skracając im kark) wszystkich kuszników, a kapłana strażi pokonaj już w pierwszej walce. :-)

Porozmawiaj z chłopami. Wejdź na górę i eliminuj kolejnych przeciwników. Nawet jeśli ich koledy na dole zauważą, co się dzieje - i tak powinnieli sobie z nimi poradzić. Musisz tylko uważać na dość pokaźną grupę, która maszeruje po placu. Tak jak wcześniej, za ich plecami możesz chować się pod domach (w jednym z nich schowaj całą drużynę). Pogadaj z jednym z chłopów, a otrzymasz dodatkowe zadanie (zdobycie mięsa). :-)

Wejdź teraz na wschodni mur i wyeliminuj wszystkich wartowników (łuczników możesz usuwać w bardzo przyjemny sposób podbiegając do nich Scarletem i skracając im kark - nie będą się bronili). Porozmawiaj z zebrakiem, ten w zamian za 150 sztuk złota powie ci o nowym sierżancie, który - ponoć - ma przy sobie sporo gotówki (1500 sztuk złota). Wybierz teraz postać, która potrafi otwierać zamki (np. Stuteleya) i skieruj go do zamkniętych drzwi (punkt strażniczy na południowym wsch. od placu). Jeśli będziesz podążał przy murze, dostaniesz się do wieży i uwolnisz bratśzka Tucka (może to zrobić wyłącznie Robin). Twoim kolejnym zadaniem będzie ponowne dostanie się do zamku i podsłuchiwanie rozmowy. Na porządek oczyść okoliczny plac (łuczników najlepiej usuwać w taki sposób jak wcześniej). Mo-

tylu i skrócić im karki. Jeśli chcesz, możesz pomóc chłopcom na południowym wsch. Rycerza bez problemu znajdziesz od tyłu, jednak znokautować go możesz wyłącznie Małym Johnem. Pozbądź się też trzyosobowego patrolu, który zaraz tu przyjdzie. Idź do głównej bramy. Śpiącego strażnika zostaw na koniec, jego kompanów wyeliminuj kamyczkami. Pozbądź się też rycerza, który zmierza na południowy wsch. Zagadaj do żebraka, a powie ci co nieco o okolicy. Idź na północ. Jak najszybciej pozbądź się zonglującego łucznika. Tych, którzy przybiegną z północy, wykończysz już bez większych problemów. Przed zachodnim domkiem znajdziesz strzałę i żółka. Zalatw śpiącego strażnika i jego kompanów, którzy powinni przybiec. Teraz udaj się na wschód. Uwolnij chłopca (konieczny!) i zbierz kartkę informacyjną (pojawia się dopiero po rozmowie z żebrakiem i ukazuje dalszą okolicę). Jeszcze jedną koniecznykę znajdziesz na południu, ale jest dość silnie strzeżona - trzeba będzie użyć podstępów. Wróć na zachód - do chatki i wejdź na ścieżkę przy murze. Idź nią w kierunku domu, przy którym leży koniecznyka. Oczywiście po drodze eliminuj strażników. Tych, którzy bezpośrednio pchnąją dom, wywabiaj Małym Johnem (gwizdanie). Ustaw się zawsze tak, by przybiegali pojedynczo lub ewentualnie dwójkami. Teraz kieruj się w stronę kapliczki (tam, gdzie na początku gry Robin spotkał Marian). Strażników stojących na zewnątrz zwań w okolicy południowego placu. Zagadaj do żebraka. W zamian za pierwszą ofiarę poznasz dokładne rozmieszczenie strażników przy głównym zamku, a jeśli dasz mu jeszcze 100 sztuk złota, dowiesz się, gdzie mieszka tytu strażników, ile tylko zdasz. Pamiętaj o jak najczęstszym chowaniu się w domostwach. Po dostaniu się w okolicę muru ruszaj nim na południe. W jednym z pomieszczeń znajdziesz więźnia. Będzie on pływający przez bardzo silnego czarnego rycerza. W zamian za uwolnienie więźnia powie ci o przyjacielu, który jest przetrzymywany razem z Robinem. Pozostaje ci jedynie uwolnić go. Jest on więziony w wieży na zachód od miasta. Aby się tam dostać, będziesz musiał zalać dwie grupy żołnierzy stojących na zewnątrz, a także dwóch wartowników bezpośrednio pilnujących więźniów.

Misja 13 - Zamek w Yorku

Cel: jeden ze szpiegów Robina chce, aby ten skontaktował się z nim przy tawernie w południowej części miasta

Członkowie drużyny: Robin Hood, Little John, Scarlet, Marian, Tuck
Poziom trudności: 6/10

Wskazówki: Po raz kolejny nie musisz stwarzać na mapie totalnej masakry, ograniczaj się tylko do tych strażników, którzy uniemożliwiają przedostanie się do wyznaczonych miejsc na planszy.

Rozpoczynamy w dość niefortunnym miejscu. Schowaj wszystkich w budynku, pozostaw tylko Małego Johna i zagwizdaj nim. Wszystkich tych, którzy tu przyjdą, atakuj z zaskoczenia, nokautuj, a następnie dobijaj. Nie ruszaj dalej w głąb planszy, dopóki nie usuniesz wszystkich strażników patrolujących teren wokół bramy. Wybierz Scarleta i ruszaj na zachód. Kolejnych strażników eliminuj z zaskoczenia, chowaj się też często w budynkach. Uważaj na dwuosobową grupkę, która patroluje okoliczny teren. W miarę możliwości pozbądź się jej jak najszybciej. Zignoruj z kolei patrol południowy, walka z nim nie ma większego sensu (podobnie jak i z rycerzem polerującym miecz na północy). Podążaj na południe, cały czas unikając większych patroli. Do Allana powinienes dotrzeć bez większych problemów - porozmawiaj z nim. Będziesz musiał wysłuchać rozmowy pomiędzy księdzem Johnem a Longchampsem, która będzie miała miejsce w dobrze znanej ci już twierdzy na północnym wsch. Najlepiej dostać się tam, idąc przy południowym, a następnie wschodnim murze. Po do-



staniu się do twierdzy zalatw dwóch strażników, weź złoto i podesjdź do miejsca wskazanego czerwonym komunikatem. Po skończonej rozmowie będziesz musiał pokonać Longchamps'a w uczynnej walce. Ostatnia część misji polega z kolei na opuszczeniu miasta z ciałem Longchamps'a. Na początku oczyścić całą twierdzę i opuścić zwozowany most tak, by reszta drużyny mogła wejść do twierdzy. Zabić Małego Johna i weź na ramie ciałem Longchamps'a. Pozostanie wam jedynie udanie się do jednego z wyjść z zamku. Najrozsądniej wydaje się chyba udać na wschód - jest ono dość kiepsko bronione. Strażników eliminuj, skracając im karki, rzucając w nich kamyczkami bądź też tradycyjnie - strzałami. Pamiętaj również o tym, że Mały John nie może teraz biegać

INWAZJA NA YORK

Po raz kolejny będziesz musiał stanąć przed trudnym wyborem: poświęcić własnych ludzi, zapłacić za posiłki, zdobyć je, wykonując minimisję bądź też ruszyć do właściwej walki (misja główna) bez żadnej pomocy. Tak czy inaczej wizyta w obłożonym Yorku na pewno cię nie ominie

Misja 14 - Wrota do Złotego w Yorku

Cele: aby w ogóle oddziały sojuszników przystąpiły do walki, musisz dotrzeć do twierdzy i zasygnalizować im wolną drogę; zanim tego jednak dokonasz, trzeba się będzie pozbyć przeciwników z określonych miejsc na planszy (oznaczone tarczami), a także zabić wrogięgo generała

Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John, Marian
Poziom trudności: 7/10

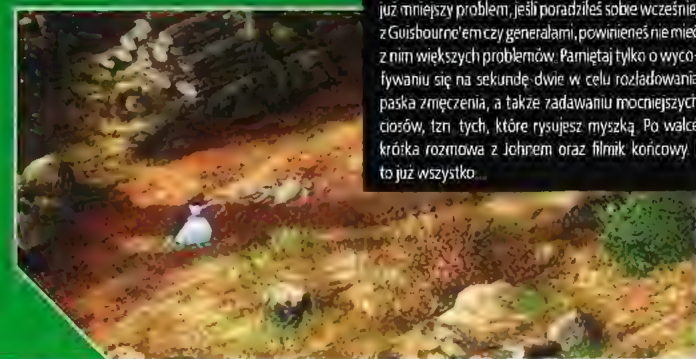
Wskazówki: Nawet jeśli wcześniej dotrzesz do twierdzy, nie wysyłaj jeszcze oddziałów sojuszników, zanim nie zdobędziesz wszystkich tarcz. Byłaby to pewna śmierć.

Jest to jedna z najmniej ciekawych misji w grze. Twoim zadaniem będzie przede wszystkim oczyszczenie tych punktów, które wskazane są tarczami. Rozpoczynasz przy południowej bramie. Początki będą niestety najtrudniejsze. Najgorsze jest to, że chwilowo nie możesz się nigdzie schować. Korzystaj zaleczonej zdolności Marian. Już na samym starcie musisz wyeliminować patrolującą okoliczny teren grupkę strażników, a także nielicznych przeciwników stojących przy budynkach - tych na północy oraz tych na

północnym wsch. Dopiero gdy oczyścisz teren, całą drużyną wbiegnij do jednego z zabudowań. Kolejne zadanie to zdobycie targowiska na północy (w tym miejscu zaczynała pierwszą misję w Yorku). Korzystaj z zabudowań oraz tego, że z rąci mgły przeciwnicy mają mniejszą widoczność. Dopiero kiedy oczyścisz targowisko, ruszaj na wschód. Twój cel to wschodnia brama. Oczyść jej okolicę (rycerzy wywabiaj, a następnie nokautuj Małym Johnem), otwórz ją i wyeliminuj tych, którzy stoją bezpośrednio przy wschodnim murze. Na koniec otwórz drugą bramę. Rozpocznie się szturm, oddziały sojuszników powinny bez problemów dotrzeć do skrzyżowania, przy którym zatrzymują się w oczekiwaniu na twój sygnał. Ty natomiast ruszaj Robinem i Scarletem do dobrze znanej już twierdzy na północnym wsch. Robin może się tam dostać, wchodząc po ścianie, a Scarlet skacząc po dachach budynków (po drodze możesz też spróbować zdobyć koniecznykę od pilnującego jej czarnego rycerza). Zabić strażnika patrolującego teren wokół muru oraz stojącego nieopodal czarnego rycerza, a następnie wejdź do północnego pomieszczenia. Na szczęście ochrona nie jest przygotowana na twój atak. Po walce idź dalej na północ, do drugiego pomieszczenia. Zabić czarnego rycerza i jego dwóch pomocników, zabierz też sakiewkę ze złotem. Najtrudniejszą część misji będzie z kolei polegała na usunięciu wrogięgo generała. Dostać się do niego może tylko Mały John. Musisz mu otworzyć bramę, delikatnie usunąć jego ochronę, a na koniec wyeliminować jego samego. Na koniec będziesz musiał usunąć czarne oddziały pilnujące mostu. Kuszników zalatw Robinem, najlepiej stojąc na pobliskim budynku (strzałę). Na koniec podbiegnij do masztu i zasygnalizuj wolną drogę

INWAZJA NA YORK

Wystarczy zakupić posiłki - (po sprawie -) Oczywiście jeśli nie masz funduszy, zawsze możesz je zdobyć w trakcie minimisji



Misja 15 - Zamek w Nottingham - FINAL

Cel: będziesz musiał zabić Szeryfa, a także pojmać Księcia Johna; obaj skrywają się w zamku

Członkowie drużyny: Robin Hood, Tuck, Scarlet, Little John, Marian
Poziom trudności: 10/10

Wskazówki: Jest to ostatnia misja w grze. Nie zapomnij zatem o wyekwipowaniu swoich podopiecznych. Przede wszystkim mam tu na myśli wyleczenie ich (jeśli są ranni), a także zebranie maksymalnej liczby strzał (ewentualnie zamiast Tucka można wziąć trzedego łucznika).

Wysoki poziom trudności mapy wiąże się przede wszystkim z miejscami, w których przyjdzie nam startować. Robin stoi w najgorszym z możliwych miejsc - na placu wypełnionym strażnikami, pozostali członkowie - parami - czekają przy północnym i południowym krańcu mapy. Na tę misję nie ma niestety żadnego sprawdzonego sposobu. Trzeba się będzie po prostu przebić do północnej części planszy. Po drodze zatrzymuj się tylko przy żebrakach, jedyńi ma nawet przy sobie koniecznykę (w ogóle na planszy jest ich więcej, warto wszystkie pozbiierać). Uwaga! Inni żebracy to szpiedzi! Chodzą tu o osobników znajdujących się niedaleko kaplicy (tuż przy niej i na północnym zach.). Po dojeździe na północ zgrupuj wszystkie oddziały, jeśli trzeba - wylecz rannych. Musisz wybrać osobę, która potrafi otwierać zamki. Twoim kolejnym zadaniem będzie przedostanie się na zachód, po drodze trzeba będzie właśnie sforsować kilka zamków. Samego szeryfa broni bardzo silny trzyosobowy oddział, co prawda wywabianie pojedynczych osobników jest możliwe, ale niezwykle trudne, bo nie reagują oni - na przykład - na gwizdanie czyłęczące na ziemi sakiewki. Sam szeryf natomiast to już mniejszy problem, jeśli poradziłeś sobie wcześniej z Guisbourne'em czy generalami, powinienes nie mieć z nim większych problemów. Pamiętaj tylko o wycofywaniu się na sekundę dwie w celu rozładowania paska zmęczenia, a także zadawaniu mocniejszych ciosów, tzn. tych, które rysujesz myszką. Po walce krótka rozmowa z Johnem oraz filmik końcowy. I to już wszystko.



Akwarium

To pomieszczenie to jedno z tych spójnych miejsc w naszym biurze - niewielki kącik na środku sali głównej oszklony (stąd nazwa akwarium). Jak ktoś podpadnie, jest tam siedzący. Tak jak kiedyś wykorzystywano w tym celu pręgiarza - tak teraz akwariusz wystawia się na widok ogólny rodnej sensacji gonimych. A jak kto czytał "Akwarium" Suworowa - docenił to nazwę - i konsekwencje znalezienia się w środku.



Wielkie oko

Nie każdy może - ot tak - wejść sobie do redakcji. Najlepiej musi zostać poddany szczeremu oglądaniu, jakie wykonuje nasza sympatyczna sekretarka za pomocą magicznego oka.



Odpężenie

Byśmy po nocnym granii i ustawicznym przesiadywaniu za biurkiem w pracy mimo wszystko mogli wyglądać normalnie, urządziliśmy redakcyjne solarium. Dlatego jeśli nas odwiedzić, nie zauważycie niezdrowej bladej skóry czy podkrążonych oczu (co najwyżej podbite).



do kawy. Warto wspomnieć o toaletach i sali konferencyjnej - w obu miejscach odbywają się nieraz długie posiedzenia, ale służą one nie tylko redakcji CDA, więc nie będziemy się na ten temat rozpisywać, tym bardziej że większość spraw dotyczących się w tych pomieszczeniach winna pozostać w tajemnicy przed postronnymi...

2. Ile gramy?

Większość z was zastanawia się zapewne, jak dużo czasu spędzamy z grą przed napisaniem recenzji. Naturalnie idealna jest sytuacja, w której przed napisaniem tekstu wiemy o grze wszystko - przeszliśmy ją na wszystkie sposoby dziesiątki razy, a wraz z recenzją moglibyśmy pisać kompletną solucję. Oczywiście sytuacja taka, ze względu na brak czasu i często po prostu ochoty - gdy trafi się na grę, w którą gra się wyłącznie z obowiązku, ma miejsce dość rzadko. Zdarza

się przy tytułach albo niepospolicie łatwych i krótkich, a bo tych naprawdę wspaniałych, w jakie zagrywa się cała redakcja, nie zważając na to, kto je będzie opisywał. Zwykle zaś staramy się przejść jak największą część gry - na ile czas, umiejętności i chęci pozwalają. Autor samodzielnie ocenia, czy zna już tytuł na tyle dobrze, by zrobić jego recenzję i nie wygłupić się na oczach czytelników, którzy przeszli grę od A do Z. Ale tak samo dzieje się w każdej innej redakcji. Zresztą policzcie, ile dana osoba pisze w miesiącu recenzji, po czym podzielcie to na ok. 22 dni robocze. (Choć niektórzy grają też w domu, w weekendy, więc można liczyć 30 dni) I macie już czas, jaki średnio poświęcamy na jedną grę...

3. Jak długo piszemy?

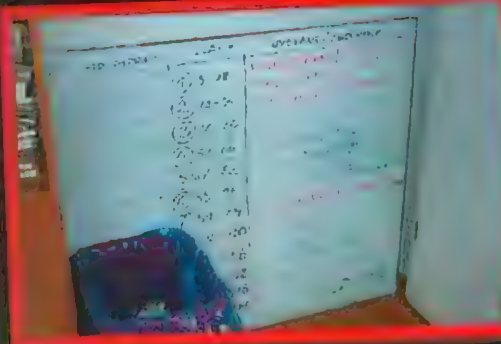
„Cykl produkcyjny” tekstu jest - wbrew pozorom - dość

Kilka lat temu, gdyby ktoś mnie zapytał, jaki jest mój wymarzony zawód, odpowiedziałbym: „recenzent gier”. Teraz, gdy moje marzenie się ziszcilo i poznałem również wszystkie wady tej profesji - cały stres, odpowiedzialność i nieuniknione potknięcia, zdarzające się co jakiś czas, nieco ten pogląd zweryfikowałem...

łożony. Gdy już wiemy o grze wystarczająco dużo, by zasiąść do pisania, jest to dopiero początek przygotowań. Później czeka nas (zawsze) przeglądanie informacji na ten temat w Internecie - ściąganie rozmaitych artówków (grafik z gry, niebędących zrzutami ekranów) itd., itp. Stąd też dochodzi niekiedy w pracy do sytuacji, w której właściwie wszystko zamiera - dzieje się tak, kiedy chwilowo tracimy dostęp do Internetu. Teoretycznie wydawałoby się, że nie jest on konieczny w relacji recenzent - gra. W praktyce jednak jesteśmy od Sieci uzależnieni i trudno by było wrócić do czasów z po-

Pocztę

Ala nasze pismo to nie tylko przeciętne redaktorzy. To przede wszystkim czytelnicy. Na tym zdjęciu widać troszkę posortowaną korespondencję od was.



Wyższa szkoła jazdy

To, co widać na zdjęciu, to tablica używana przez DTP. Mimo dużej samodzielnych obserwacji oraz podpytywania, do dziś żaden z nas nie jest w stanie rozszyfrować znaczenia tych tajemniczych znaków, diagramów i notatek.



Czyje to miejsce?

W zasadzie każdy z pracowników w jakiś szczególny sposób zaznaczył czy to stanowisko komputerowe czy też jego otoczenie. Spróbujcie na podstawie zdjęć określić, czyje biurko uwieczniono na tych zdjęciach.

Stanowiska

Gry komputerowe przez niektórych osoby bywają określane jako zabawa dla dużych dzieci. Jak widać, niektórzy nie wyrosli nawet z zabawy klockami.

[illegible]

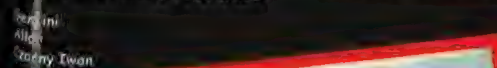
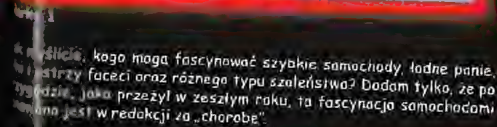
Gdy już mamy wszystkie materiały i informacje skompletowane, przystępujemy do pisania - o ile oczywiście towarzyszy nam wena, czyli po prostu pomysł i chęć. W tekstach zawsze staramy się unikać wyliczanek typu „grafika n'ezła, dźwiękn'erówny, grywalność znakomita”, dodając zawsze „coś od siebie” - jeśli nie wyszukaną formę, to chociaż kilka aluzji, najczęściej zrozumiałych tylko dla tej

Czas powstawania samego tekstu jest rozmaity - od kilku godzin do kilku dni - w przypadku wieloautorowych recenzji. Gdy do tego dodamy jeszcze własnoręczną korektę i redakcję tekstu (po której często niewiele zostaje z pierwotzoru), czas ten wydłuża się - jednak pisanie sprawia nam naprawdę dużą frajdę. Szczepie mówiąc, uważam to za najprzyjemniejszą część w tej pracy (tak, tak - nie granie!).

Jednak napisanie tekstu to jeszcze nie koniec. Gdy artykuł jest „gotowy”, oddajemy go do zredagowania - stamtąd do korekty, skąd wreszcie wędruje do składu. Gdy DTP kończy się nad nim pastwić, jest on drukowany na kartce A4 i jest to czarno-biały obraz strony czasopisma z recenzją. Potem wydruk taki przechodzi przez kilkoro rąk. Wydruki - pełne poprawek (naniesionych przez kilka osób bardzo wieloma makakami, przez co czasem bardzo trudno się połapać w tym tłumie korekt i komentarzy) wracają do składu i są tam, wśród złoczeń i śliskich norem, nanoszone, by wreszcie ostateczna wersja tekstu ujrziała światło dzienne w formie ostatniego próbnego wydruku - tym razem na dużych arkuszach w pełnym kolorze. Jeszcze raz przeglądamy je, używając wspomnianej wyżej „słonecznej” maszyny. Jeśli wszystko jest w porządku - strona z tekstem jest gotowa do wysłania do drukarni.

Jak widac - artykuł, zanim pojawi się w piśmie, przechodzi przez drobne sito. Wypadałoby przy okazji zapytać, skąd w takim razie biorą się literówki i rozmaite „babole”? Trudno to wyjaśnić - najprawdopodobniej chochliki mają w naszej redakcji bardzo silne lobby... A poza tym jak czasem posiedzieć w pracy przez 6-7 dni po 12-14-18 godzin dziennie w nieustannym młyńcu, hałasie i stresie, wtedy zrozumiecie, że mylić się jest rzeczą BARDZO ludzką...

Nie wiem, jakie są wyobrażenia większość czytelników, ale nasz wizerunek zapewne kształtują różne „odloty” w recenzjach i odpowiedzi w AR. Gdyby z nich poskładać dzień w redakcji, polegałby



Biurko 2
Garfield ma w naszej redakcji co najmniej kilku fanów, ale tylko jeden jest tak garliwy, aby odganiać ściany, pulpit Windows samo biurko jego podobizną gadżetami. Do tego jeszcze te czof-
gi...

a) Smuggler b) Mac Abra c) Czarny Iwan



Ta kartka znalazła się naprawdę we właściwym miejscu. W pobliżu biurka, obok którego została przyklejona, każda przechodząca osoba mogła się nierzadko przekonać, jak barwny i bogaty jest nasz rodzimy język, a także poznać masę fachowych (anatomicznych) terminów.

a) Eld
b) Eld
c) Eld



Burke 4.
Hip hop to jego drugie imię, a ze największą gu-
funktem uprawiają grupy słodzące się bliskimi
przyjaciół i kumpi o podobnych zainteresowa-
niach, może właśnie to zdecydowało o tym, że
nad jego burkimi misz teki, a nie inny rytmika?

a) Hut Sədzimir
b) Qriik
c) Allor



Biuurko 5

ponieważ redakcja pisma generalnie składa się z przedstawicieli płci męskiej, na ścianach znajdują się też normalne dekoracje ścian.

- a) Gemini
- b) Eld
- c) Czarny Iwan

Biuurko 6

Ale nie tylko ściany służą za miejsce ozdabiania. Świetnie nadają się do tego:



- a) monitory (zdjęcie zawiera wskazówkę pozwalającą na ustalenie właściciela)
- b) lampki

on na oglądaniu przez kilka godzin biegającego między biurkami Jediego, bijącego wszystkich gumowym kurczakiem, tańczących na stole i całego mnóstwa hulanki oraz zabaw. Tymczasem tak dobrze nie ma - redakcja jest wręcz magicznym miejscem, w którym można się bardzo dobrze skupić - zewsząd słychać jedynie stukot klawiszy, gdzieś tam ktoś się kręci, czasem ktoś włączy jakąś muzykę (zwykle przy zdecydowanym sprzeciwie reszty załogi - wszyscy używają raczej słuchawek). No, do tego nieustanne dzwonienie telefonów i komórek. Oczywiście nie jest u nas śmiertelnie poważnie - zdarzają się dni, w których głównie dyskutujemy na popularny aktualnie temat czy wymieniamy się dowcipami. Sezonowo naszą pracę skutecznie rozbija również jakaś hitowa multi-

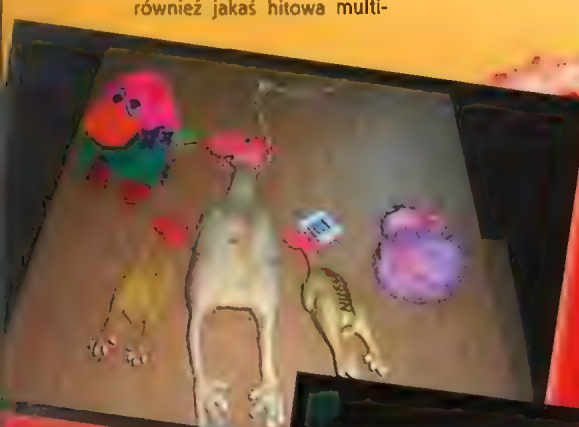
5. Ile tu zarabiamy?

Z punktu widzenia nauczyciela, pielęgniarki czy człowieka żyjącego na zasiłku lub ze studenckiego stypendium - dużo. Ale na pewno nie są to jakieś kosmiczne kwoty. Jak to mówią: „na rower za dużo, na samochód za mało”. Proponuję taką zabawę: wyobraź sobie naszą pensję, po czym podziel ją przez dwa, a jak jesteś optymistą albo uważasz, że kosimy tu kasę nie z tej ziemi - to przez trzy. I wówczas uzyskasz kwotę, jaką czasem - gdy tyra się dzień i noc - faktycznie udaje się zarobić...

6. Czy warto tu pracować?

Nie wiem, jak ten tekst zostanie odebrany, niewątpliwie zburzy on pewne funkcjonujące stereotypy - i dobrze, o to mi chodziło. Zaznaczam również, że praca w redakcji nie jest wcale nudna - po prostu nie jest nieustannym ciągiem śmiechów i żartów, my tu również ciężko... pracujemy. Choć czasem trudno w to uwierzyć. Wiem, że przeświadczenie „nic, tylko graj i jeszcze im za to płacą” jest bardzo silne, ale nie do końca prawdziwe. Za to na pewno robimy to, co lubimy - i jeszcze nam za to płacą.

Kilka lat temu, gdyby ktoś mnie zapytał, jaki jest mój wymarzony zawód, odpowiedziałbym: „recenzent gier”. Teraz, gdy moje marzenie się ziściło i poznałem również wszystkie wady tej profesji - cały stres, odpowiedzialność i nieuniknione potknięcia, zdarzające się co jakiś czas, nieco ten pogląd zweryfikowałem. Tym niemniej dzisiaj nie wyobrażam sobie lepszej, bardziej satysfakcjonującej i ciekawszej pracy!



Dubi dubi du,
Du du du dida.



Czerwona Akcja w krzywym słobierskim

■ Onik

„Główny Koniku Zaplutej Reakcji, powiedz, kto jest najpiękniejszy w redakcji?” – zapytano mnie enigmatydyotycznie i dano subtelnie do zrozumienia, abym wygarnął wszystkim z okazji rocznicy CDA, nie ponosząc żadnych tego konsekwencji. Może ja i głupi, ale nie idiota – takich okazji nigdy nie marnuję. Poniżej przedstawiam moją małą zemstę – dowiedzcie się wreszcie, kim naprawdę są ci wstrętni redaktorzy, których teksty od wielu lat tak namiętnie czytacie!

Allor - kurdupel o piskliwym głosie! traktujący wszystkich! w! redakcji jak! NPC-e w erpegach, w jakie! zmuszony jest grać. Na szczęście jego śmiech sięga tak wysokich tonów, że tylko psy go słyszą - i podkulają ogony, uciekając pospiesznie.

Znaki szczególne: panicznie boi się komórek i wszelkiego elektronicznego sprzętu. Poza tym absolutnie nie uznaje wykrzykników w tekstach.

Ulubione gry: podwodne bierki na pieniądże; najbardziej przeraża go wąż w Nokii.

Czarny Iwan - chuderlak. W redakcji pojawia się tylko wtedy, gdy przywieją go sprzyjające wiatry. Niestety, wówczas zmuszeni jesteśmy wyłączyć wszelkie wentylatory (z tymi przy procesorach na czele), gdyż Czarny Iwan często zawierał z nimi bliższe stosunki - a wy, mówanie go wspomniemy krótko nie należy do najprzyjemniejszych czynności. Na ścianie za sobą zawiesił plakat „Tatu”. Zgroza.

Znaki szczególne: imploduje w takim tempie, że wszystkie okoliczne czarne dziury wpadają w kompleksy. Niedługo to nic z niego nie zostanie.

Ulubione gry: kiedyś nawalanki, ale już nie może udźwignąć joypada...

Eld - delikatny i subtelny, nieoprawny optymista. Zawsze grzeczny i ułożony, zwykł schodzić z drogi na widok jakiegokolwiek krzywego spojrzenia. Miły i przyjazny konformista, dla każdego mający ciepłe słowo.

Znaki szczególne: dwa warkoczki i promienny uśmiech każdego dnia.

U ubione gry: mdleje na widok krwi i gardzi przemocą (obecną choćby w Pac-manie), więc preferuje Zimę w Dolinie Muminków.

El General Magnifico - ot, taki bezbarwny młodzieniaszek. Poza tym jest posępnym mrukiem; pozbawiony jakiegokolwiek polotu. Ach - byłbym zapomniat - General jest dodatkowo dewotą.

Znaki szczególne: ku radości Generała, nawet księża zwracają się do niego per „o, Boże!”. I uciekają.

Ulubione gry: te najbardziej bezmyślne szybkie wyścigówki, nawalanki i... słowne.

Gemini - prawdziwy reaktor... znaczy redaktor; wpada do redakcji, siada przed komputerem, gra pięć minut i już bierze się do pisania wyczerpującej jego czytelnika recenzji - najczęściej kilkudziesięciostronowej. Słynie. Z Budowy. Krótkich zdań. Tudzież... nie... lubi... wielokropków...

Znaki szczególne: rumieni się na dźwięk każdego sprośnego dowcipu. Podejrzewany o romans z Imperatorem - choć niczego mu nie udowodniono.

Ulubione gry: właściwie tak jak cała redakcja - pała wielką, acz niespełnioną miłością do przekomplikowanych i pełnych bugów strategii ekonomicznych.

Hut Sędzimir - swój chłop! Zio-mal! Przyjazny, że do rany przyłóż. Dla wszystkich miły i uśmiechnięty. Uwielbia „Ich Troje” i „B’g Brothera”. I kategorycznie zaprzeczam, jakobym to pisał dlatego, że siedzę zwrócony doń plecami!

Znaki szczególne: długie zęby, jeszcze niezakrzepła krew w kącikach ust i hipnotyzujące spojrzenie.

U ubione gry: Bolek i Lolek w Krainie Borostworów. Wszak stały partner = większe bezpieczeństwo.

Mac Abra - osobnik ten umówił się z ewolucją i powoli zmienia się w Tygrysa. Zamiast nosa powoli rośnie mu potężne działo, a buty okleił sobie nie do końca zadowolonymi z tego faktu gąsienicami. Na jego widok cała redakcja chowa się do bunkrów.

Znaki szczególne: poza działem na twarzy, wielkim pancernym ubraniem i palen em stu litrów na sto metrów nie ma żadnych.

Ulubione gry: oczywiście sportowe, jakże mogłoby być inaczej?

Pepin Krootki - Pepin to chodzący zbiór kompleksów. Kiedy wchodzi do redakcji, już na „dzień dobry” przeprosza sekretarkę, że śmiał zakłócić jej błogi sen, zaś jego późniejsza aktywność ogranicza się tyko do siedzenia cicho w kącie w oczekiwaniu, aż mu ktoś z litości rzuci jakąś grę do recenzji - wówczas łąka ze szczęścia, że coś mu się trafiło.

Znaki szczególne: Pepin w ogóle wygląda nieszczęśliwie - no, chyba że dostanie do recenzji coś z serii C&C.

Ulubione gry: Pacman? Tetr’s? Właściwie nikt tego do końca nie wie, czy to lubi - ale kto by mu dał coś innego?

Smuggler - człowiek-widmo. Pojawia się i znika, nigdy go nie ma w pełnym wymiarze godzin. Zadeklarowany podróżnik - stałe gdzieś

lata (najczęściej po p’wo). Specyficznie reaguje na czytelników, którzy wpadają do redakcji z obłędem w czerwonych oczach, giwerą w jednej ręce i CDA, otwartym na stronie z AR z niezbyt miłą odpowiedzią - w drugiej. Zawsze przedziwnym trafem materializuje się w jedno - z licznym - alter ego i z obłudnym uśmiechem patrzy na zawiedzione miny „fanów”.

Znak, szczególnie: kocha Garfielda z dnia na dzień coraz bardziej się doń upodobać. Głównie pod względem tuszy. Obok redakcyjnej łazienki ma już nawet przytulną kuwetę.

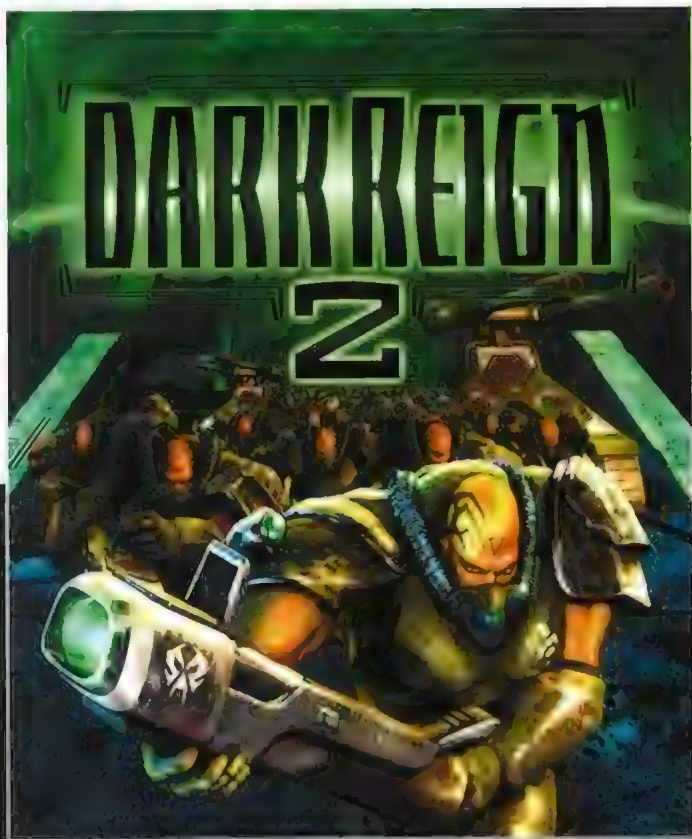
Ulubione gry: w kotka i myszkę - z czytelnikami na łamach.

ZiBi (naczelný ssak) - najbardziej roztrzęsiona osoba w redakcji. Cierpi na manię prześladowczą i jest pewien, że wszyscy dybią na obniżenie nakładu CDA. Chodź między biurkami i rozsiewa fatalistyczne pogłoski. Przygryza paznokcie i mówi tylko o planowanych obniżkach płac wielkich problemach wydawniczych. Ale i tak n kt go nie sruca.

Znaki szczególne: rozwiany włos i setki tików nerwowych.

Ulubione gry: te, których dystrybutorzy za skarby świata nie chcą sprzedać czasopiśmu w pełnej wersji.

PS Jeśli w przyszłych numerach nie za uważycie ani jednego tekstu sygnownego ksywką Qn’ik, oznacza to, że moje szczątki walają się po całej Polsce. Ogłaszam niniejszym konkurs - wielką nagrodą dla tego, kto pozbiera je w całość i pozwoli napisać podobny tekst za rok... Już zacieram pyta!



Instalacja

W celu zainstalowania gry Dark Reign 2 włoż CD z grą do napędu CD-ROM. Jeżeli funkcja AutoPlay jest włączona, instalator uruchomi się automatycznie. Po pojawieniu się okna instalatora kliknij przycisk Install Dark Reign 2. Jeżeli ekran ten nie pojawi się po włożeniu płyty, spróbuj wykonać następujące czynności. Kliknij dwa razy ikonę Mój Komputer na pulpicie lub prawym przyciskiem w menu Start. Wybierz opcję Open. Albo też kliknij dwa razy ikonę CD Dark Reign 2 lub prawym przyciskiem wybierz opcję AutoPlay. Po pojawieniu się menu wybierz Install.

Menu główne

Pojedynczy gracz (Single Player)

Wybierz tę opcję, aby rozegrać jedną z kampanii dla pojedynczego gracza. Po wybraniu tej opcji będziesz mógł zacząć nową kampanię po stronie AWI lub Sprawców, wczytać zapisaną wcześniej grę lub wczytać jedną z zapamiętanych przez siebie misji.

Gra wieloosobowa (Multiplayer)

Wybierz tę opcję, by zagrać w Dark Reign 2 w sieci lokalnej lub w Internecie.

Natychmiastowa akcja (Instant Action)

Jeśli wybierzesz tę opcję, zagrasz przeciwko kilku (maksymalnie siedmiu) przeciwnikom sterowanym przez komputer. Własnoręcznie możesz ustalić poziom ich inteligencji, a także charakter. Konfiguracja gry natychmiastowej jest taka sama jak w przypadku gry wieloosobowej, z tą różnicą, że w tym trybie nie musisz mieć połączenia z Internetem.

Opcje (Options)

W tym miejscu możesz zmienić ustawienia dotyczące rozgrywki, dźwięków i grafiki.

Twórcy gry (Credits)

Jak sama nazwa wskazuje, jest to ekran, na którym pojawiają się osoby, które stworzyły Dark Reign 2.

Wyjście (Quit)

Wybierz tę opcję, by wyjść z gry do systemu Windows.

Klawiszologia

Jednostki

CTRL - <1-0> - dodaje jednostkę do oddziału i usuwa ją z poprzedniego
ALT - <1-0> - dodaje wybraną jednostkę do oddziału, ale nie usuwa jej z poprzedniego
M - ruch
A - atak
S - stop
T - obrót
R - rozbiórka budynku
D - samozniszczenie

Menedżer oddziałów

<1-0> - wybór oddziału
V - wybrany oddział zmienia formację na klin
B - wybrany oddział zmienia formację na kwadrat
N - wybrany oddział zmienia formację na linię
Dwukrotne kliknięcie # - skok do oddziału

Ogólne

LPM - wybór
PPM - cofnięcie wyboru
ALT-G - zacznij misję od początku
ALT-S - powrót do ekranu głównego
ALT-T - wczytaj misję
ALT-Q - wyjdź z gry
CTRL-S - zapisz misję
Pause - pauza
Scroll Lock - w czasie pauzy jedna klatka do przodu
Print Screen - zrzut ekranu
Spacja - skok do miejsca, którego dotyczy ostatni komunikat

Kamera

F - wolny widok
F1 - niska kamera
F2 - średnia kamera
F3 - domyślna kamera
F4 - wysoka kamera
F5 - wyższa kamera
F6 - najwyższa kamera
F7 - kamera śledząca wybraną jednostkę
F8 - zwolnij kamerę

Minimalne wymagania sprzętowe

Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX 7, 4x CD-ROM, akcelerator zgodny z DirectX 7, mysz i klawiatura

Wymagania do gry wieloosobowej

Połączenie typu Internet (TCP/IP) i LAN (TCP/IP), modem minimum 28,8 Kbps, karta sieciowa kompatybilna z Win 95/98

UWAGA!

Kod potrzebny do uruchomienia gry masz na Cover CD (i nie tylko)

Kod

Polską wersję (pełnej) instrukcji w formacie pdf znajdziesz na Cover CD z demami, w katalogu BONUS

Rozgrywka

Stawianie budynków

W większości misji powinieneś wybudować bazę, wspomagającą twoje siły. Budynki te są stawiane przez odpowiednie ekipy, by zacząć budowanie. Kliknij platformę (Construction Rig). Gdy to uczynisz, budynki, jakie zamierzasz postawić, zostaną podświetlone w menu budowania po prawej stronie mapy głównej. Te niedostępne będą wyświetlone na czerwono. Kiedy klikniesz któryś z nich, w lewej górnej części ekranu pojawi się komunikat informujący o tym, jakie budynki są potrzebne do postawienia następnych.

Aby wybrać jeden z dostępnych budynków, kliknij go w menu. Kursor przyberze kształt wskazanej konstrukcji. Kiedy kursor znajdzie się nad miejscem, w którym ta nie może być wybudowana, jego kolor zmieni się na czerwony. Dlatego znajdź odpowiedni, czyli płaski - kawałek terenu i kliknij Wybrana platforma konstrukcyjna. Połowywidzoli zrywanie rozkazu, zbliży się do wskazanego miejsca i zacznie budowę. Trwa ona zwykle około minuty i dopóki nie zostanie ukończona, budynek nie funkcjonuje. Cały czas możesz obserwować postęp prac budowlanych.

Tworzenie jednostek

Po postawieniu kilku podstawowych budynków możesz zacząć wytwarzać jednostki i prowadzić działania bojowe. Pierwszym niezbędnym budynkiem jest centrum dowodzenia (Command Center). Po wybudowaniu go możesz tworzyć platformy budowlane (Construction Rig), które z kolei „budują” kolejne budynki. Do produkcji jednostek piechoty potrzebne są koszary (Barracks) oraz posterunek (Precint). Bez postawienia budynków tych nie ma mowy o tworzeniu bardziej zaawansowanych. Gdy koszary lub posterunek są już gotowe, kliknij je, a w menu po prawej stronie ekranu pojawią się wszystkie te, jakie w wybranym budynku możesz wyprodukować. Aby stworzyć jednostkę, kliknij lewym przyciskiem myszy jej obrazek z prawej strony ekranu. Nowe jednostki wyłonią się wówczas z koszar lub posterunku.

Zanim będziesz mógł budować pojazdy, powinieneś zbudować warsztat (Garage) lub park maszyn (Motorpool). Gdy budynki te będą gotowe, kliknij je, by w prawej części ekranu objeżdżać dostępne pojazdy. Teraz by zbudować któryś z nich, kliknij lewym przyciskiem myszy obrazek z prawej strony ekranu. Wskazany pojazd po chwili wyjedzie z warsztatu lub parku maszyn. Szybkość produkcji zależy od ilości energii, zatem pilnuj aby dysponować odpowiednim jej stanem.

Energia

Jednym z pierwszych budynków, jakie stworzysz, jest elektrownia (Power Plant). Wszystkie te budynki do prawidłowego funkcjonowania potrzebują zasilania energią elektryczną. Zarówno Stawlerzy, jak i AWI mają do dyspozycji dwa typy elektrowni. Pierwszy z nich zużywa głównie energię słoneczną. W efekcie jej produkcja jest stosunkowo tania, jednak ilość - niewielka. W dodatku gdy słońce zachodzi, ilość produkowanej energii spada o połowę.

Drugim źródłem energii są elektrownie atomowe. Ich budowa jest bardziej kosztowna, jednak ilość produkowanej energii znacznie większa i niezależna od pory dnia. Gdy ilość energii jest za mała, maleje tempo produkcji i budowy. Kiedy z kolei ilość energii osiągnie poziom krytyczny, budowanie staje się wolne i przestają działać wieżyczki strzelnicze.

Finansowanie machiny wojennej

Aby zbudować bazę i jednostki, potrzebny jest surowiec o nazwie faelon. W celu produkowania tegoż musisz zbudować przetwórnice rudy (Refinery) i wysłać pojazd zbierający (Collector), by znalazł złoża - gdy trafi on na złożo, zaczyna wydobywać i koniecznie, kiedy wypełni ładownię. Później wraca do przetwórnicy tam zostawia surowiec. W miarę upływu czasu złożo maleje, aż w końcu znika. Tym samym musisz szukać nowego. Niektóre wycofane uprzednio złoża odnawiają się.





1. Instalacja

Włóż płytę do napędu. Powinien się pojawić ekran startu. Postępuj zgodnie z zaleceniami na ekranie (zaakceptuj umowę, wybierz katalog docelowy i rozmiar, jaką zamawiać będzie gra na dysku). Jeśli autostart się nie uruchomi, wyświetl zawartość dysku CD i tam instaluj plik setup.exe.



2. Menu główne

Tryby dla jednego gracza

➔ **Kariera (Career)** – jesteś zawodnikiem, który biega po ulicach. Na każdym z etapów wykonujesz kolejne zadania, poprawiając swoje osiągnięcia. Kupując nowe deski, co jakiś czas bierzesz również udział w zawodach i eliminacjach. Jest to jedyny tryb, w którym możesz odblokować wac dalsze lokacje.

➔ **Pojedyncza sesja (Single Session)** – masz dwie minuty na wykonanie rewordów. Na początku dostępna jest tylko jedna lokacja, aby odblokować ich więcej, musisz przejść do trybu kariery.

➔ **Jazda swobodna (Free Skate)** – bierzesz ograniczenia, możesz jeździć przez dowolny czas po klatkach i deskach, wykonując własne triki. W tym trybie dostępne są tylko lokacje, które zostały odkryte w Career Mode.

Tryb dla wielu graczy

THPS2 pozwala na grę w trybie multiplayeru przez protokół TCP/IP. Aby utworzyć sesję wieloosobową, musisz wybrać opcję Multiplayer, później zdecydować, czy chcesz stworzyć grę (host), czy dołączyć się do już istniejącej (guest). Jeśli zamierzasz założyć grę, wpisz nazwę, wybrzeż lokację, w której będziesz jeździć, znajdź się w lobby i możesz tam czekać na drugiego gracza i porozmawiać z nim za pomocą chatu. Klikając Start, wędrujesz do menu wyboru zawodnika, gdy tego dokonasz, kliknij wciśnij Enter, do czym play u dołu ekranu.

Typy gier

➔ **Graffiti** – oznaczasz różne obiekty wybranym kolorem poprzez wykonywanie „nani” trików. Aby zamalować przeciwnikowi jego obiekt, wykonaj na nim lepszy niż on trik.

➔ **Trick Attack** – sprawdź, kto przejedzie lepszą trasę i zdobędzie więcej punktów, przy okazji rozsmatując na betonie przeciwników. W tym trybie możesz zmieniać limit czasu.

➔ **Tag** – popukaj berek. Zaznaczasz innych graczy, cel gry to nie zostać „benkiem”. Jeśli nim zostaniesz, możesz wykonywać różne triki, by obniżyć parametry przeciwnika przez co łatwiej będzie go złapać.

Tryb Hot Seat

Jest to opcja gry dla wielu graczy, którzy mają dostęp tylko do jednego komputera. Zmieniają się oni przy klawiszu wykonując własne triki po kolei. Rozgrywkę nazywa się H O R S E i jest to pojedynk jeden na jednego. Wykonaj trik i oszczędź, jak przeciwnik próbuje wykonać jeszcze lepszy, niż ty zdobył taką samą albo większą liczbę punktów. Jeśli mu się nie uda, otrzymuje literę, kiedy skompletuje cały napis HORSE, przegrywa.

3. Sterowanie grą

Poniżej, podaliśmy domyślną konfigurację klawiatury, można ją całkowicie zmienić.

Ślizg – 8 na klawiaturze numerycznej

Skok – 2 na klawiaturze numerycznej

Chwyty – 6 na klawiaturze numerycznej

Wykop – 4 na klawiaturze numerycznej

W górę – Strzałka w górę

W dół – Strzałka w dół

W lewo – Strzałka w lewo

W prawo – Strzałka w prawo

Ciągły obrót w lewo – 7 na klawiaturze numerycznej

Ciągły obrót w prawo – 9 na klawiaturze numerycznej

Obrót w lewo o 180 stopni/Fakie/Nollie – 1 na klawiaturze numerycznej

Obrót w prawo o 180 stopni/zmiana – 3 na klawiaturze numerycznej

Pauza – P, Esc lub 0 na klawiaturze numerycznej

4. Manewrowanie

a) Podstawy sterowania

Olle – przytrzymaj przycisk skoku, aby przyklejnąć, zwiększ go, aby skoczyć.

Nollie – stuknij i przytrzymaj, aby zająć odpowiednią pozycję, później przytrzymaj i zwiększ skok.

Wairide – kiedy jedziesz oczekiwany skoczyć w jej stronę i nacisnąć przycisk ślizgu.

Manuals – stuknij górą, dół lub dół, górą podczas jazdy albo dół, aby uzyskać równowagę, używając tych samych klawiszy.

Boneless – stuknij górą, górą, a potem skok.

No Comply – stuknij górą, a potem skok.

Kiedy będziesz opadał po wysokim zeskoku, przytrzymaj klawisz skoku, aby uniknąć przewrotu, aby przyspieszyć manewrowanie, naciśnij wielokrotnie przydzielone klawisze.

b) Sterowanie trikami:

Gdy jesteś w powietrzu, wciśnij klawisz chwytu lub wykopy oraz klawisz kierunkowy, by wykonać trik (np. wykop + strzałka w lewo). Uwaga! Każdy zawodnik ma inną konfigurację trików. Możesz skonfigurować je w odpowiedni dla siebie sposób na ekranie Edit Tricks.

c) Sterowanie ślizgami:

By wykonać ślizg, przycisk odpowiedni zaciśnij przy trzymaniu, gdy znajdziesz się w powietrzu w pobliżu poręczy, krawędzi lub brzozy.

➔ 50-50 – poruszając się równoległe do poręczy, przytrzymaj klawisz ślizgu.

➔ 5-0 – dół + ślizg.

➔ Boardslide/Lipslide – obróć deskę prostopadle do poręczy i przytrzymaj klawisz ślizgu.

➔ Smith/feebie – po przekątnej dół + ślizg.

➔ Crooked/Overcrook – po przekątnej w górę + ślizg.

➔ Nosebluntslide – stuknij, górą, górą + ślizg.

➔ Bluntslide – stuknij, dół, dół + ślizg.

d) Triki brzozy:

Aby wykonać trik brzozy, jeźdź prosto w górę po pochylni lub rurze, przytrzymaj klawisz ślizgu w górę, w dół lub na boki. Różni zawodnicy wykonują różne triki brzozy, co można zmodyfikować w opcji Edit Tricks.

5. Menu opcji

Wchodzi się doń przez menu główne. Tam do wyboru:

➔ **Player Controls** – umożliwia zdefiniowanie klawiszy sterujących (lub wybór joysticka).

➔ **Display Controls** – pozwala na skonfigurowanie grafiki THPS2, można wybrać programowy (software) lub sprzętowy (hardware) tryb wyświetlania grafiki, jakość obrazu (gamma correction) i grafiki (render quality).

➔ **Sound Levels** – ustawienia głośności dźwięku.

➔ **Movies** – pozwala na ponowne obejrzenie od krytych w grze filmów (odblokowanie odbywa się po ukończeniu wszystkich misji w karierze).

➔ **Saved Data** – umożliwia wczytywanie zapisanych danych, włącznie z punktami zapisanymi w trybie dla jednego gracza.

➔ **Cheats** – tu wpisujesz kody, które szybko odblokowują ukryte lokacje i zawodników, dodają też kilka nowych opcji, znajdziesz je w tipsach w tym numerze magazynu.

➔ **High Scores** – ekran umożliwiający przeglądanie rekordów ustanowionych podczas gry.

➔ **Gap Checklist** – lista poziomów z listą nieukończonych.



na nich odstępał - możesz sprawdzić, które już pokonałeś w single playerze

☞ **Display Options** - odczyty punktacji i wskazówek trików znajdują się w podmenu opcji wyświetlania ☞ nie są dostępne bezpośrednio z menu opcji

☞ **Trick Tips** - gracz może włączyć lub wyłączyć wskazówki trików po podświetleniu odpowiedniego wanantu w menu opcji wyświetlania

☞ **Score Display** gracz może włączyć lub wyłączyć odczyt punktacji po podświetleniu odpowiedniego wanantu w menu opcji wyświetlania

6. Tworzenie zawodnika

Dzięki opcji Create Skater można stworzyć zawodnika od podstaw - począwszy na wyglądzie, a na statystykach skończysz. Składają się one z 10 parametrów

☞ **Alt** - wpływa na przyspieszenie, jakie uzyskasz, gdy znajdziesz się w powietrzu nad rurą szarikową

☞ **Hang Time** - wpływa na czas, kiedy pozostajesz w powietrzu

☞ **Olkie** - wpływa na wysokość podskoku ponad szarikową

☞ **Speed** - wpływa na prędkość jazdy po ziemi

☞ **Spin** - wpływa na prędkość obrotów zawodnika, ustaw maksymalną wartość, jeśli chcesz wykonywać obroty o 720 i 900 stopni

☞ **Landing** - wpływa na lądowanie przy spadku z bardzo dużej wysokości, wyższa wartość oznacza mniej przewrotów przy takich zeskokach

☞ **Switch** - określa, jak dobrze jeździsz przy zmianie: maksymalna wartość parametru oznacza, że zawodnik będzie jeździł równie dobrze w sposób normalny, jak *flips* (zmienny)

☞ **Rail Balance** - decyduje o możliwości zachowania równowagi na poręczach

☞ **Lip Balance** - decyduje o możliwości zachowania równowagi przy trójkach brzegowych; im wyższa wartość, tym dłużej przeciągasz takie triki i zdobywasz *points* (punkty)

☞ **Manual Balance** - im wyższa wartość, tym dłużej możesz zachować równowagę przy manewrach ręcznych

Na początku do rozdysponowania pomiędzy te umiejętności masz określoną liczbę punktów, jednak w trakcie gry możesz podbudować statystyki, kupując punkty doświadczenia

7. Modyfikowanie trików

Podczas kariery możesz kupić nie tylko punkty, ale również triki i nowe deski. Cena triku zależy od jego trudności, wartości punktowej, długości itp. Dzielą się one na podstawowe grupy Flip Tricks, czyli triki z przewrotem; Grab Tricks - z wychwytem, Lip Tricks - brzegowe; oraz Specials - specjalne. Wybierz kombinację klawiszy, którymi będziesz aktywował dany trik i używaj go do woli. Trików specjalnych używasz tylko wtedy, gdy pasek w lewym górnym rogu ekranu jest żółty i pulsuje - napełniasz go, wykonując kolejne triki, znika on całkowicie, gdy się przewrócisz

8. Edytor parków

Podstawy sterowania

Edytor parków pozwala na tworzenie własnych skateparków. Jest on w pełni trójwymiarowy i umożliwia przenoszenie wybranych obiektów w czasie rzeczywistym - służą do tego klawisze strzałek na klawiaturze. Klawisz 6 na klawiaturze numerycznej obraca obiekty, a Enter umieszcza je na miejscu. Klawisz Delete kasuje wszystkie obiekty przeznaczone się z bieżącym. Obiekt przy przecinając się pokazane są konturami i zostaną usunięte z parku po naciśnięciu Delete. Klawisz 4 na klawiaturze numerycznej obraca park o 90 stopni. Klawisz Escape wywołuje menu edytora

Zmiana obiektów

Klawisze F1 lub 5 na klawiaturze numerycznej i F2 lub 2 służą do przewijania kategorii obiektów parku. Nazwa *Object Category* jest wyświetlana w lewym górnym rogu ekranu. Po wybraniu kategorii klawisze F1 czy 1 na klawiaturze numerycznej oraz F4 lub 3 przewijają dostępne obiekty. Edytor oferuje ponad 130 obiektów *skateboard* (skateboard) i *skatepark* (skatepark)

- ☞ **Gap Tool** - patrz poniżej, akapit o odstępkach
- ☞ **Risers** - podnoszą podłogę, ale nie dach
- ☞ **Quarter Pipes** - dwa zestawy rur do wyboru
- ☞ **Rails** - poręcze środkowe lub skrajne
- ☞ **Walls** - ściany, można po nich jeździć
- ☞ **Stairs** - schody
- ☞ **Pools** - stwórz własny basen lub skorzystaj z gotowych
- ☞ **Kickers** - możesz wystrzelić się z wielu podłoży
- ☞ **Benchies** - ławki, w nastroju szkolnym
- ☞ **Misc.** - segmenty ścian, filary
- ☞ **Floors** - kryteria podłogi do wyboru
- ☞ **Signs** - sześć znaków do wyboru
- ☞ **Foliage** - roślinność, trzy elementy do wyboru

Menu edytora

☞ **New Park** - umożliwia projektowanie nowego parku, standardowa wielkość to 24 x 24, ale można wybrać spośród pięciu innych rozmiarów

☞ **Set Theme** - dostępne są cztery tematy, które można zmieniać w dowolnej chwili, ich zmiana nie kasuje zawartości parku ani nie będzie mieć wpływu na *gameplay* (grywalność)

☞ **Pre-made Parks** - gotowe parki w grze; spojrz, jak są skonstruowane - możesz się dzięki temu wiele nauczyć

☞ **Save** - zapis parku, nazwa, jaką nadaśz plikowi, będzie nazwą parku

☞ **Load** - wczytanie wcześniej zapisanego parku

☞ **Test Play** - dzięki tej opcji możesz od razu sprawdzić stworzony park, jeżdżąc po nim zawodnikiem

☞ **Risers** - umieszczaj w parku bloki budowlane, a potem inne obiekty na tych blokach; w ten sposób możesz podnieść poziom podłoża lub stworzyć trudniejsze osagalne obszary parku

☞ **Starts** - ustaw punkty startowe dla graczy; dla każdego maksymalnie po jednym; możesz też ustawić punkty startowe dla gry w Hot Seats - maksymalnie sześć

Uważaj na odstępy - jest to trudny przeskok lub manewr nad jakimś miejscem - taki, jaki zasługujesz na dodatkowe punkty. Wykonywanie trików nad odstępkami stanowi klucz do zdobywania dużej liczby punktów. Tworzenie odstępków wygląda następująco - użyj Gap Tool w edytorze, aby wybrać pierwszy obiekt (zacznie pulsować na niebiesko). Następnie wybierz drugi obiekt, aby ukończyć odstępy. Zostaną one oznaczone niebieskim cieniowaniem. W menu odstępków możesz modyfikować właściwie każdy ich aspekt - możesz np. nadać nazwę i określić punktację. Aby skasować odstępy, zaznacz jakichś element i naciśnij Delete. Wśród odstępków wyróżniamy typy

- ☞ **Alt Gap** (powietrzny)
- ☞ **Rail Gap** (poręczowy)
- ☞ **Wallride Gap** (jazdy ściennej)
- ☞ **Manual Gap** (ręczny)

8. Poziomy gry

1 Hangar Muelle F. Montona

Opuuszczony hangar idealnie nadaje się do zabawy na desce - ma dużo poręczy, dwa sekretne miejsca, a zdobycie niektórych znajdziek może stanowić nematy problem

2 Szkoła II Południowa Kalifornia

Wielka kalifornijska szkoła jest rajem dla graczy, którzy lubią pokonywać schody i długo jeździć po poręczach. Co prawda, nie można dostać się do sal lekcyjnych, ale za to jest możliwość otwarcia sali gimnastycznej z basenem (wysuszonym!) i baskiem do koszykówki

3 Turniej 1 Marsylia, Francja

Pierwszy turniej i od razu kłopoty - w szczególności dla tych, którzy nie przepadają za wybijaniem się z ramp, bo tych na tym etapie nie brakuje. Jednak stołów i barnek, po których można by się ślizgać, również jest sporo - wystarczająco dużo, by wirtualni zdobywali na nich setki tysięcy punktów. W etapie jest również sekretne miejsce - przetrząsnijcie krzaki, aby je odkryć!

4 Wielkie Jabłko

Nowy Jork to rozległy teren, pędzące tak szybko, długie krawężniki i superszybkie metro. Odwiedź Central Park, wpadnij do Brooklynu, zobacz, co słychać nowego na Manhattanie. Jeśli nie wyobrazasz sobie zdobywania wielkiej liczby punktów bez dużych i zmagających się blisko siebie ramp - masz spory problem, bo tych w Wielkim Jabłku zbyt wielu nie uświadczysz

5 The Graffiti Pits, Venice Beach Kalifornia

Podczas jazdy po tym kalifornijskim skateparku powinieneś mieć świadomość, że dokładne jego odwzorowanie istnieje w rzeczywistości - do gry przeniesiono każdy napis i każdą rurkę, dokładnie tak, jak to wygląda w Venice Beach. Prawdziwy raj dla skateboardzystów - i tych początkujących, i mistrzów

6 Turniej 2 Skatesreel Ventura, Kalifornia

Znowu oryginalny park skatestreet, dołączony na życzenie fanów. Zawiera mnóstwo różno-rodnych i krzywych powierzchni - zarówno miłośnicy ślizgania, jak i powierzchni akrobacji będą się tu czuli jak w domu

7 Phillyside Filadelfia, PA

Najpiękniejsze punkty skateboardingu w Filadelfii czekają na ciebie! Rozległe ulice, dużo fa- wek do ślizgania i przeskakwania, a do odkrycia wspaniały i „punktowy” skatepark! Wielki i niezwykle satysfakcjonujący poziom

8 Turniej 3. Arena, Meksyk

Prawie opuszczona arena corridy. Prawie, gdyż dookoła niej cały czas biegne rozwlekczony byki. Dosłód go, jeźdź po krawężnikach i wszelkich ozdobach, krawężkach i linach. Skacz po wielkich rampach i nie dostań zawrotu głowy po wyczuanu w pigię

Aby ukończyć grę w 100% (co daje film zwykły, film o skaterze, dodatkowy odkryty poziom i ja- kiej cheat!), musisz wypełnić wszystkie zadania w wszystkich lokacjach na 100%, a na turniejach uzyskać trzy złote kraliki. Nie jest to łatwe, ale bez obaw - za drugim i każdym kolejnym razem jest coraz łatwiej

WZGLĄD

Pierwsza wersja instrukcji zawierała informacje o grze i m.in. wiele ciekawych wiadomości o skaterach i znajdzie on na CD z grą



**Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.**

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**



PLAY
www.play.it.pl

Patronat medialny: www.splintercell.gry.wp.pl
Zamów już dziś w sklepie internetowym: www.mig.pl
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: www.splintercell-thegame.com

Ubi Soft

www.ubisoft.com

© 2005 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries.



10



BRACI

...do gier się dostało. Odpaliłam

Choć najczęściej główne role bohaterów gier komputerowych przypadają hojnie obdarzonym przez naturę kobietom, i mężczyznom, :) nie należy zapominać o "braciach mniejszych". Wszak oni także niejednokrotnie robili furorę wśród graczy. Zaskarбили sobie zwłaszcza uczucia właścicieli konsol, choć gdy zawitali na blaszaki, przyjęto ich z otwartymi ramionami. Do dzisiejszych rozgrywek zostali zakwalifikowani stali bywalcy gier komputerowych (mimo że nierzadko w formie tarcz strzelniczych) i główni bohaterowie tychże właśnie - zwierzęta. Zapraszamy na podium! (Nagrody przyznawane wedle największej sympatii, jaki dany stwór budzi w mym serduszkach.)

WORMS WORLD PARTY



Mięsaka I. Czumak WORMS

Worms to jedna z tych gier, która nie tylko jest świetna, ale i bardzo łatwa. W tym przypadku nie ma znaczenia, czy gracz jest mężczyzną czy kobietą, czy ma 10 czy 100 lat. W Worms World Party gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami.

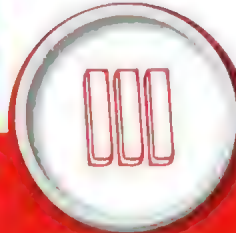
Worms, Worms World Party, Worms Armageddon, Dżdżowniki Jim, A bug's life, itd.



Mięsaka II. KURKI

Widocznie gry o tematyce zwierzęcej nie są łatwym zajęciem. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami.

Chicken Run, Kurka Wodna i t.d., Kurcze Pieczone



Mięsaka III. DINOZAUZY

Dino Crisis to jedna z tych gier, która nie tylko jest świetna, ale i bardzo łatwa. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami.

Dino Crisis, Dinosaurius, Dinosaur Battles, Dino Island, Jurassic Park III, Pet Soccer itd., itp.



Mięsaka IV. KRÓLIKI

W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami.

Jazz Jackrabbit, Bugs Bunny Lost in Time, S.W.I.N.E



Mięsaka V. PANTERA

W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami. W tym przypadku gracz może wybrać z wielu różnych zwierząt, które będą jego bohaterami.

Na kłopoty Pantera, Powrót różowej Pantery



■ Anna "Black Elf" Kędzior

Mam 18 lat, uczę się w Zespole Szkół Plastycznych. Poza papraniem się w farbach, malowaniem aktów, graniem na kompie, czytaniem komiksów (Asteriks górą! Manga też lubię) :) uwielbiam (tadam!) czytać książki. Wszystkie bez wyjątku. W przyszłości moim błągim marzeniem jest zostać dziennikarzem (oryginalna jestem...!?) :) albo ilustratorem książek dla dzieci. Wymiary: utajniono.

MNIJSZYCH...

pierwszą – dziewięciu zostało...



Miejsce VI: KOTY

Nie doczekaliśmy także tych droższych smaczek. W końcu w końcu, przy białym w kubiach, w łapy włożone zabelki – do białej albo zeszpecone do granic możliwości obdarte z sierści, uschnięte rozdrobnione w nienaturalnie wymyślne i za parzenie dano oblać na dziewczynkę z tasakiem. (No i nie należy zapominać o Garfieldzie, który z upodobaniem nekali Odiego i jego resztek na 6 litrowych CD4 i jedzą!)

Kapitan Pazur, American McGee's Alice, Catz

Miejsce VII: OWCE

Widocznie nie wystarczy ziomkom i baw, według nich, napisać dobrej gry, trzeba było poskikow z kosmosu. Poza tym opracowali oni nową teorię: reorii Darwina – zgodnie z jej założeniami owce narodziły się w kosmosie. (Przekleństwo Czego nas w tej szkole uczą? Nie zamierzają ukryć przed nami okrutną prawdę, że tylko miś jest pochodzący ze owcy?!)

Sheep, Sheep, Wolf'n'Dog

Miejsce VIII: ZAJAC

Widocznie nie wystarczy ziomkom i baw, według nich, napisać dobrej gry, trzeba było poskikow z kosmosu. Poza tym opracowali oni nową teorię: reorii Darwina – zgodnie z jej założeniami owce narodziły się w kosmosie. (Przekleństwo Czego nas w tej szkole uczą? Nie zamierzają ukryć przed nami okrutną prawdę, że tylko miś jest pochodzący ze owcy?!)

Croc, frogger, Black & White

Miejsce IX: BAT

Widocznie nie wystarczy ziomkom i baw, według nich, napisać dobrej gry, trzeba było poskikow z kosmosu. Poza tym opracowali oni nową teorię: reorii Darwina – zgodnie z jej założeniami owce narodziły się w kosmosie. (Przekleństwo Czego nas w tej szkole uczą? Nie zamierzają ukryć przed nami okrutną prawdę, że tylko miś jest pochodzący ze owcy?!)

Batman [w wielu wersjach]

Miejsce X: INNE STWORY

Widocznie nie wystarczy ziomkom i baw, według nich, napisać dobrej gry, trzeba było poskikow z kosmosu. Poza tym opracowali oni nową teorię: reorii Darwina – zgodnie z jej założeniami owce narodziły się w kosmosie. (Przekleństwo Czego nas w tej szkole uczą? Nie zamierzają ukryć przed nami okrutną prawdę, że tylko miś jest pochodzący ze owcy?!)

Black and White i i i, Pet Soccer, 102 Dalmatyńczyki, Stuart Malutki, Taz Wanted, Bad Mojo itd.

Poza konkurencją
POKEMONY

Te otrzymują wyróżnienie ze względu na nieobliczalną prędkość rozmnażania się. W przerażająco szybkim tempie wzięły pod władanie nie tylko komputery czy konsole, ale też umysły dzieci, jak i dorosłych. Zaleca się ikwidowanie i usuwanie ich z powierzchni ziemi. W innym razie doprowadzą do globalnej katastrofy. Nadal nie przerywamy prac nad badaniami biochemicznymi – to odpowiedź na pytanie, czym właściwie pokemony są?



Śmiechu nigdy za wiele...

Nagłówki i teksty z gazet

Włącz własne dzieci do bożonarodzeniowych wypieków (!).

Eksperti twierdzą: Coś musiało pójść nie tak przed katastrofą.

Boeing 770. Badania powypadkowe wykazały, że samolot znalazł się zbyt blisko ziemi...

Jeśli strajk nie zostanie szybko powstrzymany, może trochę potrwać.

Uśmiercona para, Pol'cja podejrzewa zabójstwo.

Dzieci: smaczne i pożywne przekąski...

Polska vs. Irak

Minister Spraw Zagranicznych oświadczył, że Polska rozpocznie wojnę z Irakiem także w sytuacji, gdy nie da na to zgody ONZ, a nawet gdyby do wojny nie przystąpiły Stany Zjednoczone. Gotowość bojową osiągnęła już wyborowa Podkarpacka Orkiestra Przeciwpancerna, wyposażona w trąby o średnicy 750 mm (służące do niszczenia umocnień przeciwnika, np. murów), talerze antyrakietowe i bębny samonaprowadzające się. W tym tygodniu w stronę Iraku wypłynęła Eskadra Kajaków Rakietowych (niewykrywalnych przez radar). Jeśli nie nastąpią jakieś nieprzewidziane trudności (np. fale), flotylla powinna dopłynąć do Iraku około roku 2007. W najbliższym czasie na Bliski Wschód rusza (autostopem) 1 Pułk Kawalerii Bezprzewodowej, znany z rubasznych pieśni i mocnych tłów.

Jeśli tylko pojawią się sprzyjające wiatry, Bagdad bombardowany zostanie przez II Szwadron Latawców Strategicznych za pomocą pisanek, dzięki czemu będzie można stworzyć 1000 nowych miejsc pracy dla artystek ludowych (użycia jaj ubiegłorocznych zabraniają konwencje międzynarodowe - zakaz stosowania broni chemicznej!). Decydującego ataku na pałac Husajna dokona słynna I Wąchocka Dyw'zja Ciasnych Beretów, która wyspecjalizowała się w desantach hez spadochronów. Wynika to nie tylko z braku środków na sprzęt, ale z zaobserwowanego przez naukowców wojskowych zjawiska, że skoczek bez spadochronu jest trudniejszy do trafienia w powietrzu.

Tymczasem w tajnej bazie wojskowej w Pacanowie prowadzone są szkolenia

emigrantów irackich. Gdy zostanie obalony reżim Husajna, zajmą się oni dolewaniem oleju rzepakowego naszej produkcji bezpośrednio do złóż ropy naftowej. Następnie produkt ten będzie sprzedawany odbiorcom na całym globie. Światowa opinia publiczna zamarta w oczekiwaniu na kolejne działania naszego supermocarstwa.

Buszyzmy

Czyli rozmaite „potknięcia” w wypowiedziach prezydenta Busha.

Uważam, że jesteśmy na nieodwracalnej drodze do większej wolności i demokracji - ale to może się zmienić.

W przeszłości dokonałem właściwych osądów. Dokonałem ich również w przyszłości.

„Jest po prostu biały”. George Bush, zapytany przez dziecko - jaki jest Biały Dom.

„Włączcie przycisk „wytłacz”. George Bush, zapytany o rozwiązanie problemu przemocy w telewizji.

Spędziliśmy mnóstwo czasu, rozmawiając o Afryce. Afryka to naród, który cierpi z powodu niesamowitej choroby.

Ogromna większość naszego importu pochodzi spoza naszego kraju.

Kosmos ma ciągle wysoki priorytet dla NASA.

Byłem dumny, gdy Republikanie i Demokraci przybyli do Rose Garden, aby wspólnie ogłosić jasną deklarację - albo się rozbroić, albo my to zrobimy.

My w Białym Domu bardzo martwimy się o AIDS. Nie zrozumcie mnie źle...

Wiem, w co wierzę. Ciągłe będę artykułował to, w co wierzę i w co wierzę... Wierzę, że to, w co wierzę, jest słuszne.

Na każdą strze aninę zakończoną czyjąś śmiercią przypadają trzy strzelaniny bez ofiar. To po prostu niemożliwe do zaakceptowania w Ameryce. Po prostu nie do zaakceptowania. Musimy coś z tym zrobić.

Jeśli masz już dość, jesteś zmęczony polityką, cynizmem, wyborami i zasadami, dołącz do naszej kampanii.

Ludzie mi ufają. Cały czas przychodzą do mnie, mówiąc „nie zawieź mnie znowu”.



Z serii

Opowieści Mr Jediego

Redakcyjna impreza. Typowa!

Nie lubię, gdy jedzenie do mnie pyśkuje - dlatego dzisiaj rano rozstrzelałem owsiankę. Normalnie tego nie robię, bo nie lubię przemocy, ale tym razem była wyjątkowo uszczypliwa. Ścierpiałbym jeszcze to, co powiedziała o moim ulubionym serialu, ale gdy mi wjechała na męską dumę i zaczęła wykręcać ręce, nie wytrzymałem. W sumie to może nie była do końca tylko jej wina, jako że po ostatniej zaimpresowanej nocy byłem nieco nadwrażliwy. Normalnie po tego typu balangach czuję się nie najgorzej, ale tym razem było inaczej.

Mówiąc prościej - wypiliśmy za dużo tej sfermentowanej oranżadki, zagryzanej czerstwym chlebem z dżemem z czarnej porzeczki, który zajeżdżał rybą. Co prawda, właściciel restauracji zaklinał się (w łosia Świętego Mikołaja) na naszych oczach, że to jest najlepszy gatunkowo francuski szampan i świeżutki kawior na grzankach, ale było już za późno. Piotruś dał mi w pysk, a Zibi zaciągnął za nogę - bez jednego buta - do lodówki. Bieda była z tego straszna (something living in the fridge), gdyż lodówka miała nam posłużyć do celebracji jednego z głównych punktów uroczystości. Mianowicie zaplanowaliśmy wyrzucić ją przez okno w saloniku, wypełnioną majonezem. No, a że naszego gospodarza nieco

Dlatego właśnie pracowicie jak co miesiąc wyszperaliśmy z zamarków Sieci nieco zabawnych tekstów. Dodatkowo zamieszczamy tekst autorstwa Mr Jediego.

Jeśli przypadnie Wam do gustu, Jedi może się na łamach działu udzielać częściej. Zapraszamy do lektury!

zmrzoliło, poleciał z balkonu na taras razem z opakowaniem.

A wszystko z powodu zamieszania, które było wynikiem pewnej utarczki słownej pomiędzy dwoma jegomościami, którzy za diabła nie mogli dojść do porozumienia. Pawełek i Piotruś mieli już nieco w zubie, gdy ten pierwszy stwierdził, że drugi wygląda jak Legolas (Le Golas - francuski golaz, to po tej oranżadce) z kinowej wersji „Władcy obrączek”. Piotruś obdarzył nas uśmiechem kombinerek, po czym stwierdził „zaiste, jest w nim tyle czar, co w elfach”. Na co nasz Pawełek dodał, że i owszem, czar w elfach jest sporo, ale na pewno nie w „TYCH elfach (TM)”, o których tu mowa. No, bo wybaczenie - drodzy państwo - ale ten koleś udający na wielkim ekranie elfa wyglądał jak wyjątkowo wymęczony anemik, a elfiej magii jest w nim tyle, co w elfim królu z tegoż samego „Matriksa”.

No i się zaczęło. Piotruś zaczął płakać, że to nieprawda, że to może tylko taki jeden elf, że był daleko za domem, trochę wychudł, miał grypę i w ogóle. Pawełek trzymał się twardo własnej wersji i szybko dodał, że w takim razie niepotrzebnie go wpuszczali do lasu, bo najwidoczniej przyniósł do domu zarazę i cały czar elfów szlag trafił, a zamiast tego dorwała ich błada anoreksja, zresztą cały las również, no i że wyglądał tam tak obrzydliwie normalnie, że aż pasował do tych obrzydliwie normalnych... i na pewno nie magicznych elfów. Piotruś wtedy nie wytrzymał i zrywając się na równe nogi, wykrzyknął:

Jak się nie nudzić na zakupach

Są takie chwile w życiu każdego człowieka, kiedy przestaje się zajmować handlem bronią na skalę międzynarodową i wychodzi z żonką do supermarketu - by kupić jakieś trywialne produkty żywnościowe w rodzaju chleba i bułek. Można by umrzeć z nudów, chyba że...

1. Weź 24 pudełka z przerzutywami i wrzucaj po jednym do koszyków innych kupujących.
2. W dziale elektronicznym ustaw budziki tak, by dzwoniły co pięć minut.
3. Z soku pomidorowego zrób smugę prowadzącą do toalet.
4. Podejdź do jednego z pracowników i powiedz oficjalnym tonem: „kod 3 w dziale AGD” i zobacz, jak zareaguje.
5. Podejdź do okienka ratalnego i poproś o raty na paczkę M&M-sów.
6. Przesuń znak „Uwaga! Mokra podłoga” na wykładzinę.
7. Rozbij namiot w dziale kempingowym i powiedz innym klientom, że ich wpuścisz, pod warunkiem że przyniosą poduszki.
8. Kiedy ktoś z obsługi spyta, czy może ci jakoś pomóc - załkaj „czy nie możecie po prostu zostawić mnie w spokoju” i rozplacz się.
9. Spójrz prosto w kamerę ochrony i potraktuj ją jak lustro - dłoń w nosie.
10. Podczas oglądania broni w dziale myśliwskim spytaj sprzedawcę, czy wie, gdzie możesz kupić leki antydepresyjne.

11. Biegaj po sklepie z dziwną miną i nuć motyw z „Mission Impossible”.
12. W dziale samochodowym pozuj na Madonnę - używaj lejków różne, wielkości w charakterze stanika.
13. Ukryj się za wiszącymi ubraniami. Kiedy klienci będą je przeglądać, wykrzykuj „WEŻ MNIE! WEŻ MNIE!”.
14. Kiedy z głośników zahuczy jakiś komunikat, padnij na ziemię, przybierz pozycję embrionalną, chwyc się za głowę i krzycz „o nie, to znów te głosy!”.
15. Wejdź do przymierzalni i naprawdę głośno krzyknij „HEJ, papier toaletowy się skończył!!!”.

ZAGINAŁ PIES!!!!



Ślepy na lewe oko, kuleje na obłe przednie łapy, prawe ucho ucięte u nasady, wykastrowany. Wabi się:

LUCKY [Szczęściarz]

- A niby jak, twoim zdaniem, powinien wyglądać magiczny las i elfy, co?
- A niby tak - stwierdził ze spokojem Pawelek, pociągając z kubeczka sfermentowaną oranżadkę - jak w „Braterstwie wilków”, gdzie magia w zwykłym lesie aż się wylewa z ekranu. No, tylko do tego trzeba umieć robić dobre zdjęcia, bo bez tej „wizualnej magii” nie da rady zrobić naprawdę dobrego filmu fantasy.
- Łiesz! - krzyknął Piotruś. - Łiesz jak gollum w tenisówkach! Chcesz znać prawdę?! To ja ci powiem! Darth Vader nie nosi bielizny!
- Nieprawda! - teraz Pawełek poniosło.
- Nieprawda! Jak by nie nosił bielizny, to by go podwiewało i by kaszał! A słyszałeś kiedyś, by Vader kasłał?
- Nie słyszałem, ale mogę się założyć, że pod tym swoim „borecikiem” jest takim samym błędym pokurczem jak te elfy!
- Ha! Mam cię! A więc jednak przyznasz, że te elfy to blade pokurcze!
- Do niczego się nie przyznaję! Nie mi nie udowodnicie! Mam alibi! To twoja nowa Gwiezdna Trylogia nie ma klimatu!
- Owszem. Nie ma. Ale przynajmniej nie ma w niej błędnych anorektyków udających elfy!
- I Gwiazdy Śmierci też nie ma! Ha!
- A właśnie, że jest! Tylko dobrze ukryta przed takimi matołami jak ty! - wrzeszczał Pawełek.
- Tak! To powiedz - gdzie?
- Nie powiem!

- Bo nie wiesz!
- Wiem!
- Nie wiesz!
- Wiem, cholera!
- A właśnie, że nie wiesz!
- A właśnie, że Coruscant jest Gwiazdą Śmierci!
- Trzymajcie mnie! - wrzeszczał Piotruś.
- Jasne! A ja jestem Królową Marysienką!

I tak to trwało aż do momentu, gdy doszło do rękoczynów. A walka była okrutna. Sztachety z łoża z baldachimem poszły w ruch i oberwało się wszystkim - nic więc dziwnego, że na drugi dzień rankiem wszystkie kotki na strychu bardzo głośno tupaly. Niektóre nawet puszczały baki. A gdy impreza osiągnęła apogeum, do pokoju wszedł Dżordż - zwinął dywan w saloniku, wraz z leżącym w kącie kamerdynerem - i wywalił przez okno. Następnie szedł do recepcji i złożył reklamację, że dywan nie lata. Dżordż to swój ziomek, ma zaledwie pół metra wzrostu i nos dłuższy od klamki w zakrystii, a wszyscy mu ostatnio bardzo zazdrościliśmy, bo w ubiegłe święta dorabiał jako Święty Mikołaj. A jak wiadomo, Święty Mikołaj zna WSZYSTKIE niegrzeczne dziewczynki.

Mr Jedi
(www.kawaii.pl)

PS Dla dobra redakcji niektóre imiona uczestników balangi zmieniono.

Czy leci z nami pilot?

Czyli (ponoć) autentyczne dialogi pomiędzy pilotami, obsługą naziemną itd. podsłuchane na częstotliwości BNA (lotnisko w Nashville, Tennessee):

Członek załogi: Zaraz! Daliście nam takie wskazanie wysokościomierza, jakbyśmy byli 15 stóp pod ziemią! Wieża: No to peryskop do góry i kłować do rampy!

Wieża: (...) a tak dla informacji, byłęś trochę na lewo od linii centralnej podczas podejścia.
Speedbird: Jak najbardziej. A mój drugi pilot był trochę na prawo.

Cessna 152: Mój poziom lotu - trzy tysiące siedemset (*).
Kontroler: W takim razie skontaktuj się z centrum kosmicznym w Houston.

(*) 3700 x 10 000 stóp = 370 tys. stóp

Pilot-uczeń: Zgubiłem się; jestem nad jakimś jeziorem i lecę na wschód.
Kontroler: Zrób wielokrotnie skręt o go stopni, będę mógł cię znaleźć na radarze.

(krótka przerwa...)

Kontroler: No dobra. To jezioro to Ocean Atlantycki. Proponuję natychmiast skrócić na zachód...

Wieża: Delta 351, obiekt na godzinie dziesiątej - odległość 6 mil!
Delta 351: Podaj to inaczej! Mamy zegarki elektroniczne!

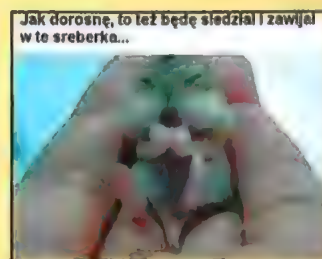
(Ta wymiana zdań miała miejsce zaraz po wojskowym pokazie lotniczym.)
Kontroler do F-117 (myśliwiec typu stealth): Przed tobą F-16, na godzinie drugiej, 13 mil w stronę południową, wznosi się przez 6000.
Pilot F-117: Przyjąłem, znajduję.
Kontroler do F-16: Przed tobą F-117, na godzinie drugiej, 12 mil, przeciwny kierunek, poziom 5.
Pilot F-16: Przyjąłem, znajduję...
Pilot F-117 (natychmiast i monotonicznie): A gówno...

Samolot: Radar, jesteśmy szykiem dwóch A10, właśnie nad wami i eee... tego... zapomnieliśmy, jaki mieliśmy sygnał wywoławczy.
Radar: Żaden problem, przydzielimy wam tymczasowe sygnały - Głupek Jeden i Głupek Dwa.

(Kandydat na pilota marynarki podczas lotu „na instrumentach”, zagubiony, sfrustrowany, niechcący włączył radio zamiast interkomu, gdy chciał powiedzieć instruktorowi, że jego orientacja w przestrzeni jest zerowa.)

Uczeń (nadając w świat): Sir, wszystko mi się pop****.
Wieża w Whiting: Samolot używający przekleństw, zidentyfikować się. Instruktor (po krótkiej przerwie): Mój uczeń powiedział, że mu się pop****, a nie, że jest głupi.

Kontroler lotu: Widoczność pionowa - zero.
Pilot: W stopach czy w metrach?



Pilot helikoptera do kontroli podejścia: Tak, jestem 3000 stóp nad namiarem Cubla.
Drugi głos na tej samej częstotliwości: NIE!!! Nie możesz!!! Ja też jestem na tej wysokości, nad tym samym namiarem!!!!

Krótką przerwą, po czym odzywa się głos pierwszego pilota (bardzo głośno): Ty idioto! Jesteś moim drugim pilotem!

Pilot: Wieża, co robi wiatr?
Wieża: Wieje (śmiechy w tle).

Pewien pilot, czekając na pozwolenie startu w Monachium, usłyszał, co poniżej:

Lufthansa (po niemiecku): Kontrola, podajcie czas pozwolenia na start.
Kontrola (po angielsku): Jeżeli chcesz odpowiedzi, musisz pytać po angielsku.
Lufthansa (po angielsku): Jestem Niemcem, w niemieckim samolocie, w Niemczech. Dlaczego mam mówić po angielsku?
Nierozpoznany głos (z pięknym brytyjskim akcentem): Bo przegraliście tę cholerną wojnę!

Wieża: Halo, lot 56, jeżeli mnie słyszysz, zamachaj skrzydłami...
Pilot: OK, wieża, jeżeli mnie słyszysz, zamachaj wieżą!

Z (załoga): Po wyłączeniu silnika słychać jęczący odgłos.
TON (techniczna obsługa naziemna): Z samolotu usunięto pilota.

Z: Zegar pilota nie działa.
TON: Nakręcono zegar.

Z: Igra ADF nr 2 zaleje.
TON: Złapano i uspokojono igłę ADF nr 2.

Z: Samolot wznosi się, jakby był zmęczony.
TON: Samolot wypoczął przez noc. Testy naziemne OK.

Z: Zauważyliśmy 3 karaluchy w kuchni pokładowej.
TON: Po naszej interwencji - 1 karaluch zabity, 1 ranny, 1 uciekł.

Głoszenie Biura Turystycznego

Organizujemy safari. W programie: polowanie z żoną na lwa - 500 \$, lub z lwem na żonę - 1000 \$.

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00
PO PROGRAMIE MINIMAX.

W KWIETNIU ZOBACZ KOLEJNE ODCINKI KULTOWEGO
SERIALU ANIME „GUNDAM WING”.

HYPER@CPLUS.COM.PL



„GUNDAM WING”

2003

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST

NA PLATFORMIE **CYFRA+**

ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

ACTION FPP

Hej!

slip
e-mail: slip@cdaction.com.pl

Dokładnie w tym miechu mija roczek od momentu, kiedy to po raz pierwszy miałem okazję przywitać się z wami na łamach tego działu. Jak widać, ostatnio ostro balujemy. Niedawno roczek świętował FPP MegaZin - dziś FPP Action. Mimo to tak na prawdę to bardziej niż o imprezach myślę teraz o zbliżającym się wielkimi krokami egzaminie dojrzałości, który w tym roku i mnie nie minie. Wszystkim współcierpiącym życzę GL!

Somalia w multiplayerowym wydaniu

Jeśli fascynację grą komputerową porównać do zauroczenia pięcią przeciwną, śmiało mógłbym stwierdzić, że w oficjalnym demie gry Delta Force: Black Hawk Dawn nie zakochałem się od pierwszego wejrzenia. Przekonywałem się dość bardzo długo i w końcu nadszedł dzień, w którym odszedłem od kompa o czwartej nad ranem, przespałem się kilka godzin, wstałem, wrzuciłem coś „na ząb” i ponownie zasiadłem do gry.

Nie będę się w tym miejscu szerzej wypowiadał na temat single playerowej części dema, bo i nie to jest tu najważniejsze. Wspomnę tylko, że żałuję, iż jest ono liniowe aż do bólu. Jeżeli np. lecisz śmigłowcem i nie zestrzelisz danego gościa, który za każdym razem stoi w tym samym miejscu, to przy każdym podejściu wystrzeli w twoim kierunku rakietę, sprowadzając cię na ziemię. Na tym koniec o singlu, który utrzymany jest w niezłym klimacie przypominającym ten z filmu. Zresztą demo macie na CD - przekonajcie się sami. Przejdźmy do multi.

Zabawę z grą po sieci rozpocząłem od jedyne-go trybu, w który można było zagrać w dzień ukazania się dema - capture the flag. Zacząłem - i szybko skończyłem. Powód? Pomijam duży ping i kompletny chaos na mapkach (gra polega na podkradaniu rozstawionych na terenie wroga małych chorągiewek i przenoszeniu ich do naszej bazy) - zraziłem się tym, że tryb CTF jakoś kompletnie nie pasował do klimatu gry.

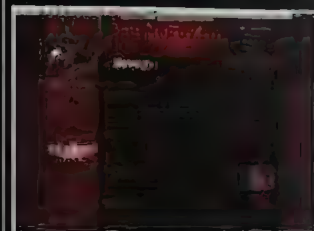
Gdy wróciłem do grania, wszyscy pocinali też w DM i TDM, nie zaś tylko nieszczęsny CTF. Dopiero w tych trybach odkrywa się prawdziwe oblicze nowej Delt. Jednak zanim w pełni mogłem cieszyć się urokami BHD, musiałem zainstalować patch noszący nazwę MASTER ADDON (możecie go zassać z serwisu FPP MZ -



NEWS

Nowa strona eMZety!

CDA ruszyło już z nową stroną internetową. Jednak i my po cichu pracujemy nad nową witryną eMZety. W sumie mogłbym napisać „pracowaliśmy”, gdyż w momencie gdy to czytacie, nowa witryna powinna już być do-



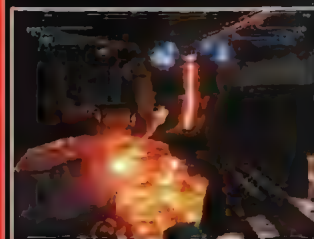
stępna. Zmianie uległy nie tylko grafika i układ strony. Wreszcie mamy też funkcjonalny engine, który w znacznym stopniu ułatwi aktualizację strony. Jeśli chcecie zobaczyć, jak to wszystko wygląda - zapraszam. Adres strony FPP MegaZinu to <http://fpp.cdaction.pl>.

Nowe demo UT 2003

Pierwsze demo gry Unreal Tournament mogłiny zassać z Sieci już we wrześniu. Niedługo po tym wydany został patch, a następnie - w listopadzie - nowa i nieco większa wersja dema. W lutym do dyspozycji graczy oddano trzecią już z kolei, demonstracyjną wersję gry UT 2k3 oznaczoną numerem 2206. Biorąc pod uwagę to, że już pojawienie się drugiej wersji dema przeszło bez większego echa (większość grała dalej w pierwotną wersję), także temu nowemu nie wróżę dobrej przyszłości.

Demo Unreal II

Pod koniec stycznia w Sieci pojawiła się informacja, że demo Unreal II nie zostanie wydane. Uzasadniano to brakiem czasu i fundu-

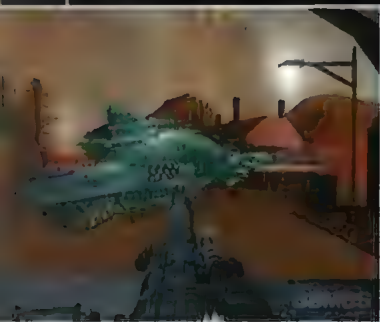


szy. Dostawnie chwilę po tym Epic podważyło te informacje - twierdząc, że funduszy bynajmniej na to nie brakuje. Na oficjalne potwierdzenie tego, że zostanie ono wydane, musimy czekać do połowy lutego. Dziś już wiadomo, że nie musimy kupować kota w worku. Przed wydaniem niebagatelnej sumki na UII będziemy mieli możliwość zagrania w demo gry. [Redakcja: dziś jest 21.02, a demo ciągle nie ma...]

NEWS

Red Faction
2 bez multi?

Na to wygląda. Co prawda, w wersji na peceta multiplayer będzie dostępny, ale pograć będzie można jedynie z botami. Żadnej gry przez LAN czy też Internet. Co tu



dużo mówić, takie multi to nie multi. W Sieci pojawiła się nawet petycja, która miała na celu zmianę stanowiska autorów. Jaki będzie tego efekt? Zobaczmy...

Enemy Territory nie
ujrzymy w sklepach

Activision odwołało wydanie sklepowej wersji dodatku do RTCW – Enemy Territory. Mimo to zostanie on wypuszczony, choć jedynie w postaci okrojonego do trybu multi i darmowego dodatku. Coż, mieliśmy płacić, a będziemy mieli za darmo. Jednak nie ma się co tym cieszyć, gdyż dodatek miał oferować dużo więcej...

Będzie Mortyr 2

Ostatnio polski rynek gier FPP jakby przyspieszył. Od dłuższego czasu mówi się już o grach Chrome i Painkiller, a teraz do białoczerwonego peletonu dołączy Mortyr 2 – sequel FPP-ka, o którym zapewne przeważająca większość z was przynajmniej słyszała. Co więcej, już niedługo powinno być dostępne demo gry, a w pełną wersję być może zagramy już pod koniec roku.

AvP na FPP.PL

Znany chyba wszystkim serwis fpp.pl wzbogacił się o kolejną stronę. Tym razem do pokaznej już rodziny fpp.pl dołączył serwis traktujący o serii Aliens vs. Predator. Można go znaleźć pod adresem <http://avp.fpp.pl/>.

Black 9,
cóż to takiego?

Majestro poinformowało, że aktualnie pracuje nad nową grą FPP zatytułowaną Black 9. Korzystać ma ona z silnika Unreal Warfare, który jest gwarantem nieprzeciętnej grafiki. Jeśli chodzi o warstwę fabularną, akcja gry ma się toczyć w 2080 roku, kiedy to kilka potężnych karteli toczy walkę o przejęcie kontroli nad ludzkością. Premiera zapowiadana jest na koncówkę bieżącego roku, jednak jak znam życie, nie zagramy w nią wcześniej niż w 2004 r.



link doń, jak również do patcha poprawiającego błędy w wyświetlaniu grafiki u posiadaczy starszych kart graficznych, znajdziecie pod tekstem), gdyż gra na mapkach, na których nie widać poniekąd budynków czy też latających śmigłowców, nie należy do najprzyjemniejszych.

Zresztą z MASTER ADDONEM związanych jest mnóstwo śmiesznych historii, których byłem świadkiem. Części graczy zdarzało się oskarżać innych o cheatowanie, gdyż widzieli, jak ci spacerują po niewidocznych schodach. Tymczasem wchodzili oni po klatce schodowej budynku, który bez zainstalowanego MASTER ADDONA nie był widoczny. Patch ten odblokowuje ponadto dodatkowe uzbrojenie. (Mniej zorientowane osoby o to też mają mnóstwo pretensji.) No, bo niby dlaczego inni mogą biegać ze snajperką czy też ciężkimi karabinami maszynowymi, a my mamy do dyspozycji tylko broń podstawową? Na szczęście podobne sytuacje wyjaśniają się najczęściej bardzo szybko, a po instalacji MASTER ADDONA, i ewentualnie patcha usuwającego błędy w grafice, wszystko staje się jasne i widoczne.

Nowa Delta nie należy do tych gier, w których otwarta walka to najlepsze rozwiązanie. Tu, potrzebna jest taktyka i atak z zaskoczenia. Takiemu stylowi gry sprzyja konstrukcja map, które symulują wygląd opuszczonych somalijskich miast. Pełno tu budynków, zaułków i wąskich przejść. Nierzadko bardzo fragodajnym sposobem – choć może niezbyt zaszczytnym – okazuje się zaszyć w jakimś mało widocznym miejscu i eliminacja przeciwników do czasu, aż ktoś z nich nie zlokalizuje naszej pozycji.

Aby zmotywować ludzi do aktywności, na mapkach rozmieszczono kilka punktów startowych. Rywalizacja na arenach TDM toczy się właśnie pod kątem zdobywania ich i utrzymywania. Punkty jednak zdobywa się nie tylko za zajęcie owych miejsc czy też fragowanie przeciwników, ale również np. za udzielenie pomocy rannemu koledze z teamu. Ten ostatni przypadek odnosi się oczywiście do graczy, którzy wcielili się w medyków. Należy bowiem wspomnieć, że możemy kierować żołnierzami różnych specjalności – jedni zostają np. snajperami, inni medykami, ktoś inny może się zająć w operatora broni ciężkiej. Co ciekawe, w punktacji liczy się także sposób eksterminacji przeciwników. I tak, dodatkowo punktowane jest odesłanie przeciwnika do lepszego świata strzałem w głowę tudzież oskaldowanie go nożem. (Hm... no, ale nie ja to wymyśliłem!)

W trybach DM i TDM na niektórych mapach znajdziemy też poruszające się po drogach łaziki, na których umieszczono wieżyczki strzelnicze – z tych można korzystać do woli. Podobnie możemy eliminować przeciwników z roztawionych w różnych częściach map stacjonarnych karabinów maszynowych. Niegłu-



pim pomysłem okazało się też zapakowanie się na pokład śmigłowca i dawkanie pocisków z umieszczonych na ich pokładach miniguinów.

Czy udało mi się was przekonać, że tryb multi nowej Deltę godny jest uwagi? Mam nadzieję, że tak. Nie twierdę jednak, że gra pozbawiona jest błędów. Największą bolączką polskich graczy jest duży ping na zagranicznych serwerach i niemal całkowity brak serwerów rodzinnych. Na pozostałe niedoróbki, jak chociażby brak opcji kierowania śmigłowcami czy łazikami, skłonny jestem przymknąć oko. Tak oto, jeśli szukacie dobrej, i darmowej, multiplayerowej zabawy – sięgnijcie po demo Delta Force: Black Hawk Dawn.

MASTER ADDON http://fpp.cdaction.com/pl/strona/pliki/DEMO2_MASTER_ADDON_V1_1.exe

Patch usuwający błędy w grafice
<http://fpp.cdaction.com/pl/strona/pliki/dfbhdd2.exe>

FPP MegaZin nr 15 na CD

Jak zwykle na płytce CDA znajdziecie nowy numer FPP MegaZinu (tym razem ma prawie sześćdziesiąt stron!), a w nim: zapowiedzi (XIII i Postal 2), recenzje (No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003), Za Rączkę, kąciki tematyczne (MegaUnreal, QIII Mod Center) felietony, galeria i oczywiście download. Zapraszamy do rozpakowania i czytania!

www.asus.com

ASUS V9900 Wybuchowa wydajność

GeForce FX 5800



Seria GeForce 9900

V9900Ultra

GeForce FX 5800Ultra
128MB DDR2
AGP 8X
VGA
Wyjście TV
DVI-I

V9900

GeForce FX 5800
128MB DDR
AGP 8X
VGA
Wyjście TV
DVI-I



Najwyższa światowa wydajność, precyzja i programowalność GPU - NVIDIA GeForce FX 5800Ultra/5800

Nowy CineFX™ dostarcza niespotykanych dotąd efektów wizualnych

3-cia generacja Lightspeed Memory Architecture

Najszybsza pamięć DDR2 oraz Interfejs AGP 8X

Pełne wsparcie dla DirectX 9.0 & OpenGL 1.4

3 X wydajniejsza geometria niż w GeForce4 TI 4600

Technologia nView multi-display - do połączeń z różnymi urządzeniami wyświetlania obrazu.

Pełnowartościowe oprogramowanie w pudełku: odtwarzacz ASUS DVD XP S/W oraz najnowsze gry 3D.

ASUS

HEART OF TECHNOLOGY

Game Boy SP

W piątek w Japonii zadebiutował Game Boy SP. Już w kilka godzin po otwarciu sklepów wysprzedano wszystkie egzemplarze, jakie dostarczyło Nintendo. Game Boy SP to Game Boy Advance po 'faceliftingu'. Oferuje on atrakcyjny design, wbudowaną ładowarkę baterii oraz podświetlany ekran. Większość dostępnych pierwszego dnia konsol była zamówiona na wiele dni wcześniej przed rozpoczęciem sprzedaży, toteż wyczyszczenie półek japońskich sklepów nie jest zaskoczeniem. Nintendo nie podało dokładnej liczby sprzedanych urządzeń, jednak z informacji pochodzących od sprzedawców wynika, że „wielkie N” dostarczyło w dzień debiutu nie więcej niż 200 tys. sztuk Game Boya SP. W przyszłym miesiącu nowy Game Boy będzie dostępny także poza ojczyzną. Premierę w USA zaplanowano na 23 marca, a w Europie - 28 marca. Gdy dwa lata temu zadebiutował Game Boy Advance, podczas pierwszych 4 dni w Japonii sprzedano ponad 0,5 mln sztuk tych konsol.

www.nintendo.com



Świeci

Nowa karta firmy Chaintech wykorzystująca układ Nvidia GeForce FX charakteryzuje się nie tylko sporą szybkością, ale także bardzo ciekawym wyglądem, jaki może zaінteresować nie tylko graczy, ale też osoby uatrakcyjniające wygląd komputera poprzez instalację przezroczystych szybek w obudowie, zimnych katod oraz kolorowych diod czy neonów rozświetlających wnętrze komputerów.

www.hardocp.com
www.chaintech.com.tw

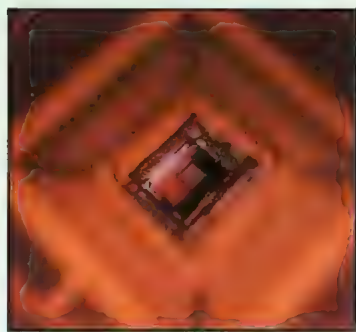
Złapani dzięki zdjęciu z komórki

20-letni Daniel Puiu i o rok starszy Dorin Oborciu są pierwszymi na świecie przestępcami, którzy zostali schwytani dzięki telefonowi komórkowemu z wbudowanym aparatem cyfrowym. Zaniepokojony wtaśń ciał rzymskiej trafikki, obok której kręcili się Puiu i Oborciu, zrobił własnym telefonem zdjęcie podejrzanej pary - i przesłał je na policję. Gdy policjanci sprawdzili dane w komputerze, okazało się, że dwójka ta jest poszukiwana za szereg kradzieży. Na miejsce wysłano patrol i pechowi złodzieje zostali aresztowani. Dzięki zastosowaniu uproszczonej procedury zostali już skazani. W więzieniu spędzą najbliższych 6 miesięcy.

www.thesun.co.uk

Elektronika w mózgu

Zespół inżynierów niemieckiej firmy Infineon Technologies AG opracował nową technologię półprzewodnikową pozwalającą na odczyt i rejestrację sygnałów elektrycznych przesyłanych przez komórki nerwowe. Technologia rejestracji impulsów nerwowych w połączeniu z nowoczesnymi komputerami pozwoli naukowcom lepiej zrozumieć sposób, w jaki pracuje mózg. Być może przyczyni się to także do opracowania sposobów leczenia schorzeń neurologicznych, takich jak choroba Alzheimera - to opinia Rolanda Thewesa, szefa zespołu inżynierów z Monachium. „Na przykład na chipie można położyć fragment tkanki ner-



wowej podać środki farmakologiczne i obserwować przebieg sygnałów nerwowych oraz reakcje komórek na poszczególne leki”. mówi Thewes. Nad opracowaniem nowego układu biosensora - nazwanego Neuro-Chip - wspólnie pracują naukowcy z Infineonem i z Instytutu Max Plancka. We wtorek na konferencji International Solid State Circuits, ze spół Thewesa zaprezentował działanie nowego chipa, który rejestrował sygnały elektryczne neuronów w mózgu ślimaka.

www.infineon.com

Nowość Sprzętowe

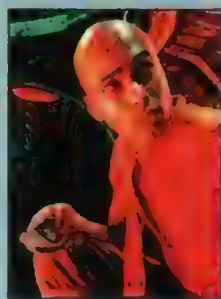
Bulverde

Firma Intel wprowadziła do oferty nowy model procesora dla handheldów. Nazwa kodowa opartego na architekturze XScale układu brzmi 'Bulverde'. Ze względu na doskonałe parametry, Bulverde nie trafi do prostych handheldów czy telefonów komórkowych, a do sprzętu "z wyższej półki". Obecnie oferowane przez Intel procesory XScale PXA pracują z częstotliwościami do 400 MHz. Bulverde ma być znacznie szybszy. Ponadto układ będzie prawdopodobnie miał zintegrowaną pamięć Flash, co jeszcze zwiększy jego wydajność. Dzięki temu Bulverde ma sobie świetnie radzić z obsługą multimedialnych. Bliższe szczegóły dotyczące nowego układu Intel nie są jeszcze znane - producent wciąż nie potwierdził informacji o nowym procesorze.

news.zdnet.co.uk

N-Gage

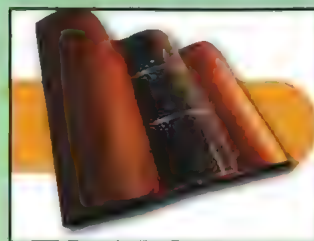
Podczas prezentacji Get Ready to N-Gage, którą zorganizowano w Londynie i Sydney, Nokia zaprezentowała nową mobilną konsolę do gier Nokia N-GageTM. Jest ona pierwsza z zupełnie nowej kategorii bezprzewodowych urządzeń do interaktywnych rozgrywek, w których może uczestniczyć wiele osób. Dzięki konsoli dostępne będą najnowsze hity ze świata gier, ale sposób tożycia rozgrywek będzie odmienny od dotychczasowego - amatorzy wrażeń lokalnie będą się łączyli przez Bluetooth albo w przypadku dużych odległości przez sieć



komórkowej. Nowe urządzenie tworzy przestrzeń dla nowych modeli biznesowych. Przed operatorami sieci, twórcami gier i innymi usługodawcami otwierają się interesujące perspektywy. Jeżeli chodzi o uzyskiwanie przychodów i opracowywanie koncepcji nowych usług, Gry na konsolę Nokia N-Gage będą sprzedawane oddzielnie w postaci kart pamięci (modułów MMC). Dzięki takiej formie rozpowszechniania twórcy gier mogą pozwolić sobie na bogatszą grafikę, doskonalszy dźwięk i bardziej urozmaicone światy, w których rozgrywa się zabawa. Również Nokia zamierza wydawać gry z logo N-Gage, aby oferta w tym zakresie stawała się coraz szersza. Konsole Nokia N-Gage i gry będą dostępne we wszystkich większych punk-

Elektryczny Jeans?

Już niedługo nowe budynki będą pokrywane przypominającym niebieski jeans, elastycznym materiałem generującym energię elektryczną ze światła słonecznego. Nowe ogniwa słoneczne zostały opracowane w Kanadzie przez Spheral Solar of Cambridge, które opatentowało pomysł już w 1997r. Jak zapewnia rzecznik prasowy firmy,



Milfred Hammerbacher, produkcja nowych baterii słonecznych rozpocznie się już w przyszłym roku. Pomyślowcy zapewniają, że nowy materiał generujący energię umożliwi architektom wykorzystanie ich inwencji, ponieważ - w odróżnieniu od sztywnych baterii słonecznych - nie nakłada na nich ograniczeń konstrukcyjnych. Dodatkową zaletą tych ogniw jest to, że są one lekkie i nie wymagają specjalnie wzmocnionych konstrukcji do montażu. W odróżnieniu od tradycyjnych baterii nie mają sztywnej bazy krzemowej. Nowe baterie to tysiące „koralików” krzemowych umieszczonych pomiędzy dwoma cienkimi warstwami folii aluminiowej. Całość zabezpieczona jest plastikową powłoką. Każdy koralik działa jak cienkie ogniwo absorbujące światło słoneczne i konwertujące je na energię elektryczną. Folia aluminiowa z kolei zapewnia wytrzymałość fizyczną i kontakt elektryczny. W produkcji nowych baterii będzie można wykorzystywać krzemowe odpady, jakie powstają w branży chipów elektronicznych. Z płynnego krzemu powstaną sfery o promieniu około 1 mm, a do ich wnętrza implementowane będą atomy boru (półprzewodnik typu p), zaś do warstw zewnętrznych dyfundowane atomy fosforu (półprzewodnik typu n). Przepływające z obszarów n i p wolne elektrony i dziury stworzą wzduż złącza p-n pole elektryczne, które rozdzieli powstające podczas absorpcji światła słonecznego naładowane cząstki. Folia aluminiowa stworzy zewnętrzny układ elektryczny, przez który przepływa prąd. Zastosowanie sfer krzemowych oznacza uzyskanie sporej powierzchni absorbującej światło, która zapewnia znaczną efektywność ogniw na poziomie 11%. Skuteczność ta jest porównywalna do osiągnięć tradycyjnych baterii słonecznych - i jest znacznie lepsza, niż ta, którą oferują elastyczne ogniwa słoneczne oparte na rozwiązaniach polimerowych.

www.spheral.com



EZgo

EZgo to nazwa komputera, który wymiarami przypomina grube pudełko czekoladek. Jego płyta główna przystosowana została do współpracy z procesorami obsadzonym w podstawce Socket 478, czyli Intel Pentium 4 z FSB 400 MHz. Konstrukcję tę zbudowano na bazie chipsetu SiS650 i SiS961. Jedno gniazdo pamięci, w którym może znaleźć się moduł o pojemności do 1 GB, „uzupełniono” kartą sieciową Realtek 10/100 Mbit, modemem 56 K oraz kontrolerem dźwięku. Jakość obrazowi zapewnia karta graficzna z wbudowaną pamięcią o pojemności 64 MB. Możliwość dołączania zewnętrznych urządzeń zapewniają porty USB oraz IEEE 1394.

www.digit-life.com

Neah

Niewielka amerykańska firma Neah zajmuje się opracowaniem nowych ogniw zasilaających w bateriach do urządzeń przenośnych. Nowe baterie wykorzystują standardowe komórki wypełnione metanolem, ale innowacją są w nich odmienne elektrody. W tradycyjnych bateriach są one wykonane z węgla. Rozwiązanie Neah to odprowadzenia złożone z plastrów krzemowych, pomiędzy którymi umieszczono cienką powłokę platynową. Jak twierdzi firma, nowe ogniwa będą zdolne dostarczyć dwa do trzech razy więcej energii niż urządzenia litowo-jonowe. Nieco niepokojące jest to, że jako źródło energii wykorzystywana będzie mieszanka metanolu i nadtlenu wodoru. Ta druga substancja używana jest wszędzie tam, gdzie wymagana jest duża gęstość źródła energii np. do napędzania turbin torped morskich. Wśród hipotez dotyczących przyczyn zatonięcia rosyjskiego okrętu podwodnego 'Kursk' była też taka, że przyczyną pierwszej eksplozji na okręcie był wyciek nadtlenu wodoru z jednej z torped. Mamy nadzieję, że wybuchowa substancja nie stanie się powodem „zatonienia” firmy Neah.

www.neahpower.com

Stan gotowości:

Gry: 3 do 6 godz. (zależnie od rodzaju)
Rozmowa: 2 do 4 godz.
Czuwanie: 150 do 200 godz.
Muzyka: 8 godz.
Radio: 20 godz.

Wymiary:

Objętość: 139 cm³
Wymiary: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
Waga: 137g

www.n-gage.com

Tanie fotografowanie

W lutym Megabajt wprowadza kolejny aparat cyfrowy do oferty TRACERA. Urządzenie ma 1,5-calowy kolorowy wyświetlacz, 5-



elementowe szklane soczewki i maksymalną rozdzielczość 1600 x 1200 pikseli. Ponadto aparat ma 16 MB pamięć typu flash oraz opcję rozszerzenia przez kartę Compact Flash, lampę błyskową z redukcją efektu czerwonych oczu, podwójny zoom cyfrowy, wyjście TV (system NTSC i PAL). Podobnie jak aparaty cyfrowe z wyższej półki, ma on możliwość manualnej regulacji ekspozycji i balansu bieli.

www.megabajt.com.pl



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY



Większa odporność na przepięcia

Dzięki zabezpieczeniom, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje, nasze modemy są odporniejsze na przepięcia, a także pracują stabilniej w polskich warunkach.

WWWiedza w pigułce z każdym PENTAGRAM-em

Razem z modemem PENTAGRAM otrzymasz kompendium wiedzy wymaganej, aby w pełni cieszyć się możliwościami urządzenia.

W komplecie z modemem otrzymasz:

1. Instrukcję instalacji i obsługi urządzenia
2. Poradnik "@BC Internetu"
3. Poradnik "Internet to nie wszystko"

Pełna gwarancja z serwisem S.O.S.

Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancją PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzet - Serwis Odsyła Sprzet) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi"

Nie ma lagów... więcej fragów



Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor
produktów PENTAGRAM
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Ewalewska 28
handlowy@mvn.pl

Wiecej informacji
tel. 0 22 - 338 9000
www.pentagram.pl



Mysz z kulką

Myszka optyczna OPTIX PRO SUB MT1002 wyposażona jest łącznie w pięć przycisków (jednym z nich jest kulka pełniąca rolę przycisku). Trzy z pozostałych przycisków mogą być programowane dzięki znajdującej się w zestawie specjalnej aplikacji, która integruje się z systemowym oknem właściwości myszy. Umożliwia ona przypisanie każdemu z dodatkowych przycisków jednej z ponad 50 dostępnych funkcji. Można np. uruchamiać aplikacje systemu Windows, strony internetowe czy też dublować funkcje klawiszy funkcyjnych klawiatury. Uniwersalny i ergonomiczny kształt myszki czyni ją użyteczną dla praworęcznych i leworęcznych użytkowników, a pokryta warstwą gumy większa część obudowy sprawia, że pracując się nią wyjątkowo komfortowo. Prawdziwą rewolucją technologiczną jest kulka nawigacyjna pełniąca rolę z rolek: poziomej i pionowej. Dzięki temu można wydajniej pracować w Windows i jego aplikacjach. Po zainstalowaniu wcześniej omawianego programu możliwości kulki nawigacyjnej zwiększają się jeszcze bardziej. Ale to nie wszystko. Po naciśnięciu odpowiedniej kombinacji przycisków myszka może być przełączona w tryb trackballi, tzn. kulka nawigacyjna zaczyna pracować tak jak zwykły trackball (steruje kursorem na ekranie). Ma to szczególne znaczenie przy pracach wymagających szczególnej precyzji (np. w grafice). Do wykorzystania tej funkcji nie jest potrzebne żadne dodatkowe oprogramowanie ani sterowniki.

Właściwości:
Sensor optyczny
5 przycisków
8-kierunkowa kulka nawigacyjna
Dwa tryby pracy: jako mysz i jako trackball
Rozdzielczość 800 dpi
Korzysta ze sterowników systemowych
Aplikacja umożliwiająca ustawienie trybów pracy kulki i przypisanie kilkudziesięciu funkcji dodatkowym przyciskom
Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP
Interfejs USB
Sugerowana cena detaliczna: 64,90 zł

www.media-tech.pl

80 GB na talerzu

Western Digital wprowadza na rynek nową generację twardych dysków opartych na talerzach o pojemności 80 GB. Nowa technologia pozwala na zbudowanie dysków mogących pomieścić do 250 GB danych. Oznacza to 25-procentowy wzrost w porówna-

Dane techniczne:

- Podłączenia: PS2 - bezprzewodowe
- Dodatkowe klawisze: fak - 20 + rolka
- Zasilanie: klawiatura 2*AA, myszka 2*AA
- Mysz: fak, optyczna, 2 przyciski + scroll



■ **A4Tech 2Hand Work Wireless Office Desktop.** Niezłe urządzenie dla osób pracujących przy komputerze w specyficznych zawodach.

Dane techniczne:

- Podłączenia: PS2/USB - bezprzewodowe
- Dodatkowe klawisze: fak - 12
- Zasilanie: klawiatura 2*AA, myszka 2*AA
- Mysz: fak, optyczna, 3 przyciski + scroll

■ **Logitech Cordless Desktop Comfort.** Ta klawiatura zapewnia maksymalny komfort pracy.



2Hand Work Wireless Office Desktop/Cordless Desktop Comfort

A4Tech i Logitech

■ **Dan**

Szybkie i sprawne pisanie na klawiaturze komputera niestety nie zawsze idzie w parze z zabezpieczeniem naszych rąk przed narażeniem na kontuzje. Mimo że choroby związane z używaniem komputera nie są tak do końca zdiagnozowane, już w tej chwili można się zabezpieczyć na przyszłość.

Ten problem bardzo dobrze ilustrują rozwiązania w dziedzinie tworzenia ergonomicznych klawiatur z ostatnich lat. Wiele z produkowanych w dniu dzisiejszym klawiatur - poza odpowiednią podkładką pod nadgarstki - ma również specjalne ułożenie oraz nachylenie samych klawiszy. Na ergonomiczną klawiaturę składa się nawet do kilkudziesięciu elementów, jakie wpływają na wygodę i bezpieczeństwo pracy z takim urządzeniem. Do moich rąk trafiły dwie konstrukcje, które dzięki specjalnemu wykonaniu mają nas chronić przed nabawieniem się nieprzyjemnych kontuzji nadgarstków. Jedno z nich to klawiatura firmy Logitech o nazwie Cordless Desktop Comfort oraz A4Tech 2 Hand WorksWireless Office Desktop. Logitech zaprezentowało urządzenie o bardzo zbliżonej konstrukcji do znanej linii Microsoft Natural. Klawisze zostały podzielone na dwa bloki i ustawione pod odpowiednim kątem względem siebie oraz ułożone na specyficznym wzgórku. A4Tech zastosowało nieco odmienną technikę - klawisze zostały ułożone ukośnie, przez co powstały swego rodzaju romby. Mimo to cały blok klawiszy pozostaje w standardowym płaskim ułożeniu. W przypadku A4Tech blok klawiszy funkcyjnych umieszczonych nad klawiszami sterującymi zastąpiono rozwiązaniem podobnym do rozwiązań znanych z laptopów - i umieszczono je w kolumnie, łącząc ze strzałkami. Nie obyło się jednak bez zmian w ułożeniu klawiatury numerycznej. W Logitechu pozostały one z prawej strony, ale do jej modułu dołożono wiersz klawiszy PrintScreen, Scroll Lock, Pause i Logitech. Połączenie to zaowocowało dobrym wrażeniem wizualnym (spójny blok klawiszy), a co ciekawe - nie powodowało żadnych pomyłek podczas wstukiwania "cyferek". A4Tech z kolei pod tym względem zasadniczo zmieniono. Klawiatura numeryczna znalazła się tu po lewej stronie! Tak, to nie pomyłka, cały blok klawiszy numerycznych, łącznie z Pause'em, Insertem, Scroll Lockiem, znalazł się z lewej strony. Faktycznie tego rodzaju rozwiązanie może być całkiem niezłe dla osób pracujących w

dziedzinach, takich jak np. skład komputerowy lub projektowanie. Dodatkowe przyciski multimedialne w obu modelach znalazły się w górnej części klawiatury i niestety w obu przypadkach miałem co do tego drobne zastrzeżenia. O ile w A4Techu można bez problemu sięgnąć do dodatkowych klawiszy, to znaczki wytłoczone w srebrnych przyciskach są mało widoczne i przez to nie trudno o pomyłkę. Należy również nadmienić, że rząd klawiszy F1-F12 można zastąpić alternatywnymi skrótami programów, np. Save, Undo, Help itp. W przypadku Logitecha przyciski, a w szczególności ustawienia głośności i sterowania mediami (play, stop, przewijanie), zostały umieszczone zbyt blisko klawiszy standardowych i przez to trzeba nieco gimnastykować dłoń, by do nich trafić.

W obu zestawach znalazły się również bezprzewodowe myszki optyczne. Nie miałem większych zastrzeżeń co do pracy tych urządzeń, chociaż od czasu do czasu zauważalne było opóźnienie związane z dłuższym nie używaniem myszki (włączały się tryby oszczędzania energii).

Z własnego doświadczenia wiem, że o ile łatwiej jest przejść ze zwykłej standardowej klawiatury do pisania na naturalnej, i na odwrót, to niestety w przypadku A4Tech należy się nauczyć pisać na klawiaturze od podstaw.

Logitech Cordless Desktop Comfort

Cena 480 zł* ■ Dostarczył: VERACOMP SA, ul. Zawia 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00
bardzo wygodna ■ dolączona wygodna myszka optyczna ■ 5-letnia gwarancja
■ Umieszczenie dodatkowych klawiszy multimedialnych
Internet: www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl

A4Tech 2Hand Work Wireless Office Desktop

Cena 215 zł* ■ Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 bud 6a, 01-793 Warszawa, telefon (0 22) 633 11 99 faks: (0 22) 639 86 06
■ ułożenie bloku numerycznego dla osób pracujących np. w DTP
■ rolka scroll w klawiaturze
■ ukośne klawisze ■ należy od podstaw nauczyć się pisać
Internet: <http://www.megabajt.com.pl>

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

Dane techniczne:

Połączenie: radiowe ■ Zasięg mysz/klawiatura: 15 m/15 m
 ■ Przyciski klawiatury: 105 + 16 ■ Przyciski myszy: 2 + rolka (trzeci przycisk) ■ Dodatkowe: podpora pod nadgarstki mocowana do klawiatury



Była muzyka, są i klawisze

Creative Desktop

■ techNick

Marka Creative przede wszystkim kojarzona jest z kartami muzycznymi, zestawami głośnikowymi, potem z akceleratorami graficznymi, a od niedawna także z modemami. Obecnie producent ten postanowił wkroczyć na rynek klawiatur i myszy komputerowych.

Creative Desktop Wireless to zestaw składający się z bezprzewodowej klawiatury oraz myszy optycznej, która także wolna jest od niezbyt ostatnio lubianych przewodów. Maksymalna odległość od odbiornika podłączonego do portu USB, w jakiej można pracować za pomocą myszy i klawiatury, to półtora metra. Obydwa urządzenia zasilane są dwoma kompletami składającymi się z dwóch baterii AA.

Klawiaturę wyposażono w duży klawisz Spacji, niemałe są także Shift (prawy), Backspace, Tab oraz Enter. Dzięki temu bez problemu można szybko pisać i bez obaw o przypadkowe wciśnięcie przycisku, którego nie mieliśmy zamiaru użyć.

Dodatkowe klawisze multimedialno-internetowe rozmieszczono w górnej części obudowy klawiatury, według mnie jednak są one nieco za małe i zbyt wysoko wystają ponad obudowę. (może to i skrzywienie spowodowane użytkowaniem innych konstrukcji.)

Mysz została zaprojektowana ergonomicznie, choć dwa przyciski plus trzeci, będący jednocześnie rolką - to troszkę mało, mimo że wystarcza do komfortowej codziennej pracy.

Półtorametrowy zasięg pozwala na bezproblemową pracę, nawet przy lekkim oddaleniu od komputera (ale sterować aplikacjami z łóżka już się nie da).

Creative Desktop Wireless to wynik kompromisu pomiędzy standardowymi zestawami a wysokiej klasy urządzeniami. W miarę przystępna cena jak na tego typu konstrukcje także może zachęcić wielu potencjalnych nabywców. Zestaw ten jest dobrym prognostykiem na przyszłość dla firmy Creative.

Creative Desktop Wireless

Cena 285 zł* ■ Dostarczył Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

■ miękkie przyciski (cichel) ■ dobrze skalkulowana cena

■ małe klawisze dodatkowe (multimedia/internet)

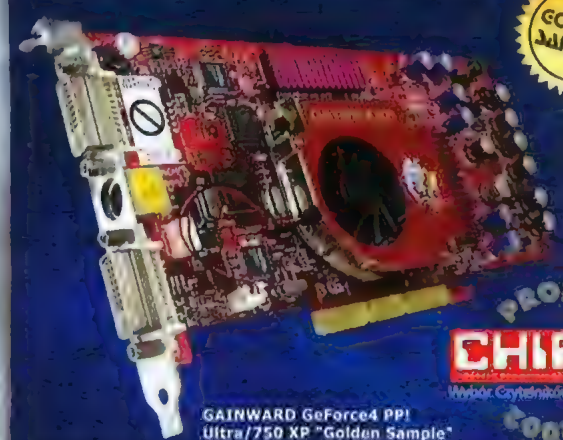
Internet www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Bezprzewodowo...

GAINWARD

Po prostu szybszy...



CHIP
Wybór Czytelników

GAINWARD GeForce4 PPI
Ultra/750 XP "Golden Sample"

GAINWARD

Po prostu szybszy...

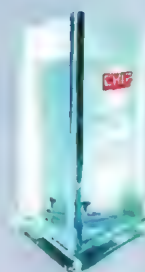
GAINWARD

Produkt Roku 2002 !

CHIP "Produkt Roku" to najbardziej prestiżowy plebiscyt w polskiej prasie komputerowej. Wyborem czytelników tytuł "Produkt Roku 2002" otrzymała karta graficzna GAINWARD GF4 Ultra/750 XP "Golden Sample".

"Tradycja jest już, że co roku odbieramy nagrodę "Produkt Roku" dla naszych produktów, jednak po raz pierwszy dla marki GAINWARD" - podczas uroczystego wręczenia nagród skomentował ten wynik Tomasz Budrewicz, prezes Multimedia Vision, Wyłącznego Dystrybutora GAINWARD na Polskę.

"Jest to dla nas ogromny sukces i wyróżnienie, tym większe, iż marka obecna jest w Polsce dopiero od 1,5 roku"



GAINWARD

GAINWARD, działający od 1984 roku, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD produkuje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.



GAINWARD - po prostu szybszy



GAINWARD znany jest z wyjątkowej wydajności swoich produktów. Umieszczone na kartach komponenty charakteryzują najwyższą jakością i trwałością, a każdy egzemplarz wykonany jest z niezwykłą dbałością o szczegóły. To właśnie pozwala produktom GAINWARD wytrzymać najbardziej ekstremalne warunki pracy, występujące przy overclockingu.

"Golden Sample" - elitarna seria

Wszystkie karty GAINWARD przechodzą dodatkową rygorystyczną kontrolę jakości. Tylko wyselekcjonowane, najbardziej wydajne egzemplarze, wyposażone w najszybsze moduły pamięci i specjalne układy chłodzenia, wyróżniane są oznaczeniem "GS" - "Golden Sample". Karty te producent ustawia domyślnie na wyższą częstotliwość, co zwiększa wydajność nawet o 30% przy jednoczesnej gwarancji stabilnej pracy.



Multimedia Vision - Wyłączny Dystrybutor produktów GAINWARD



ul. Eliawiowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0-22) 338 9000
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) **338 9000**

www.gainward.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany parametrów technicznych produktów

niu z aktualnymi 200-gigabajtowymi modelami WD Caviar, wyposażonymi w talerze o pojemności 67 GB.

Dyski pracujące z prędkością 7200 obrotów na minutę są produkowane w wersjach jedno- i wielotalerzowych i oferują pojemność 80, 120, 160, 200 i 250 GB. Ten ostatni, flagowy model jest spodziewany w lutym. Zastosowano w nim trzy talerze o pojemności zwiększonej do 83 GB każdy. Firma wprowadza również na rynek serię WD Caviar Special Edition, też opartą o technologię 80-gigabajtową. Wyróżniają się one 8-megabajtowym buforem danych (standardowo 2 MB) i trzyletnią gwarancją.

www.wdc.com

KVM

Megabajt wprowadził do oferty karty KVM – montowane na śledziu. Instalowane w komputerze umożliwiają sterowanie kilkoma komputerami na jednym stanowisku pracy. Dzięki specyficznej budowie (w postaci karty) można maksymalnie oszczędzić miejsce



i pozbyć się plątaniny kabli. Oczywiście zaletą jest również oszczędzenie sporej ilości gotówki w przypadku takiego rozwiązania. W zestawie, prócz karty, znajduje się także komplet kabli KVM (all-in-one), co znacznie ułatwia proces podłączenia jednostek PC lub serwerów. Karta dostępna jest również w wersji 4 PC – 1 użytkownik. Cena resalera netto: 109 zł. Sugerowana cena rynkowa brutto: 179 zł.

www.megabajt.com.pl

Dla fotoamatorów

Początek roku 2003 przyniósł następcę skanera Minolta Dimage Scan Dual II. W sprzedaży jest już Minolta Dimage Scan Dual III – skaner dla fotoamatorów,



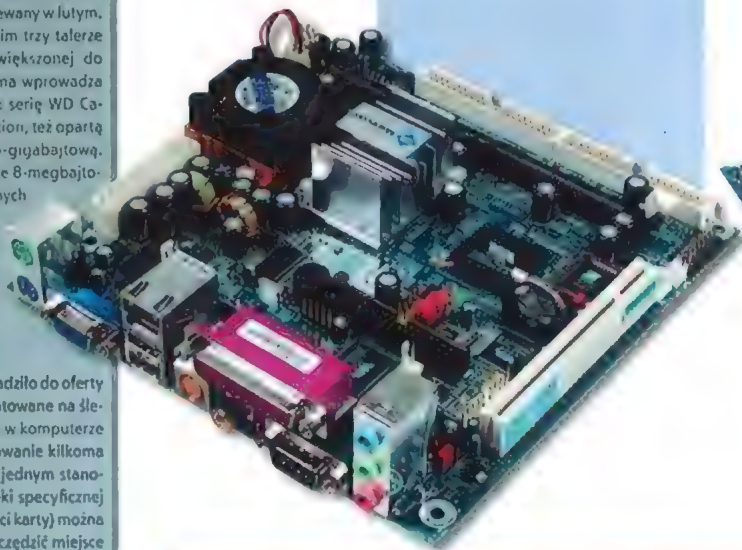
który chcą zarchiwizować slajdy i filmy. Prosty w obsłudze, wydajny, przeznaczony do użytku domowego.

Scan Dual III:
Rozdzielczość optyczna 2 820 dpi
Złącze USB
Skanowane formaty: 35 mm, APS (opcja)
Zakres gęstości: 4,8D
Funkcja cyfrowego usuwania rys na filmie

Dane techniczne:

Chipset: VIA Apollo CLE266 ■ Procesor: VIA C3 Eden 933 MHz ■ Cache L1: 128 KB ■ Cache L2: 64 KB ■ Obsługiwane pamięci: 1*DDR PC 1600 lub 1* PC 2100 ■ Maksymalna pojemność: do 1 GB ■ Złącza: 1*PCI, 4*USB 2.0, 2*IEEE 1394 ■ Dźwięk: VIA VT1616 (5.1) ■ LAN: 10/100 Mbit ■ Dodatkowe: zintegrowana karta graficzna Castle Rock z wyjściem TV

■ VIA EPIA Mini-ITX M9000.



Dane techniczne:

Chipset: VIA Apollo CLE266 ■ Procesor: zgodny z Socket PGA 370 (Intel P3, Celeron oraz VIA) ■ Magistrala: 100 MHz i 133 MHz ■ Obsługiwane pamięci: 2*DDR (PC 1600 lub PC 2100) ■ Maksymalna pojemność: do 2 GB ■ Złącza: 3*PCI, 1*CNR, 4*USB 2.0, 2*IEEE 1394 ■ Dźwięk: VIA VT1616 (5.1) ■ LAN: VT6103 (10/100 Mbit) ■ Dodatkowe: zintegrowana karta graficzna Castle Rock z wyjściem TV



■ VIA C3M266.

Mini-ITX M9000 i C3M266

Płyty VIA

■ Maciej Lewczuk

Wielu użytkowników używa komputera głównie do pracy biurowej, czyli pisania tekstów, opracowywania tabeli w arkuszach kalkulacyjnych, wystawiania faktur, surfowania w Internecie, słuchania muzyki z kompaktów i plików MP3 oraz oglądania filmów z DVD lub zapisanych w formacie DivX.

Jeśli najnowsze gry nie nęcą **zbytnio**, czy można złożyć tani zestaw, który nie zajmie **sporej części** miejsca na biurku lub nawet da się zamontować w **zupełnie niewidocznym** miejscu? Dla osób **wymagających** bezproblemowej obsługi wymienionych we wstępie funkcji, a także obsługi multimediów i majsterkowiczów, którzy potrafią upchnąć komputer w pufie, obudowie monitora czy zakamulować pod blatem biurka – stworzono dwie konstrukcje firmowane przez VIA.

VIA EPIA Mini-ITX M9000 jest zintegrowaną płytą główną zawierającą niemal wszystkie potrzebne do pracy komponenty. Między innymi są tu wlutowany na stałe procesor VIA C3 933 MHz, zintegrowany kontroler VGA i TV Castle Rock, układ dźwiękowy kompatybilny ze standardem AC'97 (przełączany w tryb 5.1), kontroler sieciowy VT1603 (10/100 Mbit), porty USB 2.0, a także IEEE 1394 (FireWire). Dwa porty IDE, jeden FDD, a także jedno złącze PCI pozwalają na podłączenie wielu urządzeń rozszerzających możliwości EPII. W jednym słocie na pamięci możemy obsadzić moduły DDR o pojemności do 1 GB. Użycie jej ogranicza jedynie wyobraźnia i ewentualne oczekiwania co do wydajności w aplikacjach graficznych, obliczeniowych, a także grach. Niestety nie oferuje ona specjalnej wydajności, jeśli chodzi o grafikę i moc obliczeniową (słaby procesor).

Płyta VIA C3M266 nie jest tak małym urządzeniem jak poprzedniczka, choć ma większe możliwości, jeśli idzie o rozszerzanie

jej funkcji. Mniejsze niż standardowe rozmiary (MicroATX) dysponują także tę konstrukcję do montażu w mniejszych i bardziej kompaktowych obudowach, jak i niezbyt typowych miejscach. W odróżnieniu od EPII można tu obsadzić dowolny procesor kompatybilny z podstawką Socket PGA 370, czyli kości Intel (P3, Celeron) oraz VIA pracujące z magistralą 100 i 133 MHz. Wbudowana karta graficzna pozwala na bezproblemową pracę z aplikacjami graficznymi, multimediami oraz pakietami biurowymi, na oglądanie filmów z DVD (wspomaganie dekodowania obrazu MPEG-2), a także granie w mniej wymagające gry 3D. Tu także układ dźwiękowy jest w stanie wygenerować sześć niezależnych kanałów (5.1) i jest zgodny ze standardem AC'97. Trzy złącza PCI oraz jedno CNR pozwolą na zastosowanie kilku kart rozszerzeń, co wydatnie wpływa na zakres konfiguracji komputera. Dwa miejsca na kości pamięci pozwalają obsadzić je dwoma modułami po maksymalnie 1 GB każdy. Złącza FDD i dwa HDD dopełniają całości. Tu także znajdziemy cztery porty USB i dwa IEEE 1394.

Obydwie konstrukcje powinny znaleźć zwolenników, mimo że pogoń za maksymalną wydajnością może sprawić, iż konstrukcje te nie zostaną w pełni docenione przez potencjalnych nabywców.

① Płyta VIA C3M266

Cena 280 zł* ■ Dostarczył: AB SA, ul. Kościelżyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, faks (071) 324 05 28
format MicroATX ■ niezłe możliwości rozszerzeń
słaby podsystem graficzny
Internet: www.ab.pl, www.via.com.tw

① VIA EPIA Mini-ITX M9000

Cena 650 zł* ■ Dostarczył: AB SA, ul. Kościelżyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, faks (071) 324 05 28
zwarta budowa (wszystko w jednym) ■ małe rozmiary
słaba wydajność obliczeniowa i graficzna
Internet: www.ab.pl, www.via.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

SPRZĘT ■

Dane techniczne:

Satelitów: 2 x 9 wat RMS, trójdrożne ■ Moc subwoofera: 25 wat RMS ■ Pasmo przenoszenia: 30 Hz-20 kHz ■ Dodatkowe: przewodowy p. łot

■ 2 tymini małymi można by zrobić małą dyskotekę.

Intrygujące...

Creative I-Trigue

■ Dan

Testy głośników na łamach CD-Actiona powoli stają się standardem w rubrykach sprzętowych. W dniu dzisiejszym zapoznamy się z produktem firmy Creative o nazwie I-Trigue.

Zestaw I-Trigue 2.1 3300 został wyposażony w dwa głośniki satelitarne oraz jeden subwoofer. Do sterowania siłą głosu oraz barwą basu dołączono przewodowy pilot z analogowym potencjometrem. Pierwsze, na czym człowiek zatrzymuje wzrok, to głośniki satelitarne. Są niewielkie - można by nawet powiedzieć, że bardzo małe, tym bardziej że są trójdrożne! Podstawa i przednia obudowa zostały wykonane z aluminium, a część tylna z grubego przyciemnionego plastiku. Co ciekawe, minigłośniki wykonano nie z czego innego jak tytanu. Sam subwoofer z kolei zaopatrzono w 6,5-calowy głośnik, który zapewnia ogromne wibracje (z pewnością odczują to nasi sąsiedzi). To tyle, jeżeli chodzi o wygląd i zawartość zestawu. Po podłączeniu go i rozpoczęciu odtwarzania muzyki szczerka opada poniżej poziomu biurka i nie można wyjść z zachwyty - te małe satelitarne głośniki wygrywają wprost doskonały dźwięk! Nie brakuje w nim ani grama sopranu czy dźwięków „środką”, a subwoofer idealnie uzupełnia całość o miękkie i potężny bas. W testach przenoszenia okazało się, że zakres od 10 Hz do 20 kHz jest słyszalny i to bez większego „wsluchiwania” się - co nastawiło mnie do zestawu jeszcze bardziej pozytywnie. Niestety nie uniknięto też drobnych błędów w fazie projektowania zestawu. Przede wszystkim wszystkie głośniki wydają się za lekkie. Nawet subwoofer, który wygląda na potężny i ciężki, w rzeczywistości jest całkiem lekki. Ujemnie na ocenę wpływają też grube i niezbyt foremne przewody, które niejednokrotnie własnym ciężarem odwracają głośniki w inną niż żądana stronę.

Prawdę mówiąc, głośniki te należą do najładniej wyglądających i rewelacyjnie grających, jakie w ostatnim czasie pojawiły się na rynku - całkowicie też równoważy to drobny dyskomfort związany z wagą zestawu i grubością przewodów łączących jego podzespoły. Szkoda tylko, że jest to zestaw 2 + 1.

Creative I-Trigue 2.1 3300

Cena 504 zł ■ Dostarczył: Creative Labs Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

■ rewelacyjna jakość dźwięku ■ bardzo „styczne” pasmo przenoszenia ■ pilot ■ zbyt lekkie głośniki ■ grubo i hardy przewód połączeniowy

Internet www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Do skanowania podchodzimy negatywnie ...

pozytywnie zresztą też ...

i refleksyjnie

i wielowymiarowo



Plustek OpticPro ST skanuje

negatywy...

materiały, w których kolory właściwe zastąpione zostały barwami "odwróconymi" (przeciwstawnymi lub dopełniającymi), np. film fotograficzny 35mm

pozytywy zresztą też...

obiekty o barwach zgodnych z rzeczywistymi kolorami obiektu skanowanego lub fotografowanego; pozytyw na podłożu przezroczystym (np. slajd) to diapozytyw

i materiały refleksyjne

popularne określenie materiałów, przy skanowaniu których skaner bada refleks, czyli odbicie światła od obiektu; praktycznie jest to wszystko oprócz slajdów, negatywów i innego rodzaju klisz

i obiekty trójwymiarowe

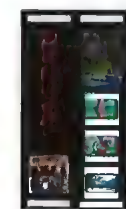
zdolność skupiająca układu optycznego CCD w skanerach Plustek jest na tyle duża, że pozwala uzyskać wyraźne, szczegółowe obrazy nawet w przypadku, gdy obiekt znajduje się w pewnej odległości od powierzchni szyby skanera; pozwala to skanować nawet obiekty 3D



OpticPro ST12



OpticPro ST24



slajdy i negatywy (Multi-Moduł)



czasopisma



to nie jest zdjęcie, tylko skan

Plustek
The Ultimate In Office Imaging



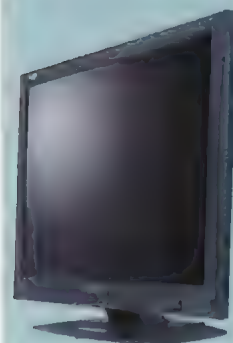
Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów Plustek: MULTIMEDIA VISION 02-295 Warszawa, Emaliowa 28 handlowy@mmv.pl

Więcej informacji: tel. (0-22) 338 9000 www.plustek.pl

Daj czadu - niech sąsiedzi cię usłyszą!

Funkcja cyfrowego usuwania rys na filmie
Nastawianie ostrości:
automatyczne/ręczne
Skanowanie wielopróbkowe:
2x, 4x, 8x, 16x lub wyłączone
Ciągłe skanowanie: do 4 slajdów w ramkach, do 6 klatek filmu
Czas skanowania jednej klatki w pełnej rozdzielczości: ok. 30 sekund

Wyposażenie:
Ramka do oprawionych slajdów
Ramka do odcinków filmów
Zasilacz sieciowy
Kabel USB
CD-ROM Scan Dual III Software
Adobe Photoshop Elements
Wymiary: 145 x 100 x 320 mm
Waga (bez baterii): 1,5 kg
Gwarancja 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 1799 zł.
www.ab.pl



15-tka Philipsa

W ofercie handlowej Philips Polska pojawiły się dwa nowe modele monitorów LCD z serii Standard. Model 150S4FG to monitor z obudową w kolorze beżowym, natomiast 150S4FB - w kolorze czarnym. Nowe modele podkreślają dążenie koncernu Philips do maksymalnej redukcji wymiarów zewnętrznych obudowy. W nowych monitorach Philips zasilanie zostało zintegrowane z obudową - to kolejny atut świadczący o ergonomii oraz funkcjonalności nowych modeli. Monitory są następcami modeli 150S3F oraz 150S3H i podobnie jak poprzednie, mają składane podstawki typu Foldable Base, znacznie ułatwiające transport oraz przechowywanie. Najważniejsze parametry techniczne modeli: przekątna ekranu 15 cali, rozmiar plamki 0,297 x 0,297, częstotliwość pozioma 30-61 kHz, częstotliwość odświeżania obrazu 56-76 Hz, wysoki stopień kontrastu 400:1, jasność 250 cd/m², kąt widzenia poziomy 75°/75°, kąt widzenia pionowy 50°/60°, czas reakcji panela LCD wynosi ok. 30 ms. Zalecana rozdzielczość to 1024 x 768/60 Hz. Monitory wyposażono w pojedyncze, analogowe złącza video (1 x D-Sub). Nowe monitory odznaczają się niskim zużyciem energii - 18 W podczas pracy i tylko 1 W podczas czuwania. Wymiary (podane wraz z podstawą): 343 mm szerokości, 310 mm wysokości oraz 170 mm głębokości. Monitory posiadają certyfikaty TCO'99 (150S4FG) oraz TCO'95 (150S4FB). Sugerowane ceny detaliczne brutto to



Tracer Magnum2/Manta MM 2500/MiNT MA-839C/Long Tech SP-910

Coraz głośniej!

■ Dan

Do odpowiedniego nagłośnienia pomieszczenia, w którym oglądamy filmy czy słuchamy relaksacyjnej muzyki, nie potrzeba wiele zaawansowanych systemów muzycznych. Nie zawsze jednak wystarczają podstawowe możliwości zestawów - dlatego coraz częściej sięgamy po te bardziej rozbudowane i zaawansowane technologicznie zestawy muzyczne.

Do redakcji dotarły cztery paczki z zestawami głośnikowymi 5+1. Zestawy tego typu umożliwiają nagłośnienie średniej wielkości pomieszczenia, co powinno zaspokoić apetyty większości użytkowników komputerów czy odtwarzaczy DVD. Od pewnego czasu zauważalne jest nasilenie się starań producentów nad tworzeniem zestawów całkowicie sterowanych elektronicznie. Tak jest właśnie w urządzeniach w tym przypadku - 2 na 4 testowane zestawy charakteryzowało pełne sterowanie elektroniczne z opcją sterowania bezpośredniego z pilota na podczerwień. Jedynie firmy Long Tech i MiNT pozostały przy standardowych analogowych pokrętkach. Prawdę mówiąc, nie zamieniłbym sterowania „gałką” na zadne wymyślnie z pomocą pilota. O wiele szybciej, i prościej, jest

przekręcić gałkę, niż klikać 15 razy w jeden przycisk po to tylko, aby ustawić natężenie dźwięku do wymaganej głośności. Najbardziej można odczuć to w przypadku zestawu Manty MM 2500 - aby przedrzeć się przez cały zakres głośności, trzeba poświęcić na to zajęcie mnóstwo czasu i kliknięć. Pozytywnie, mimo sterowania elektronicznego, można ocenić zestaw Tracera, bowiem dzięki zamontowanemu ekranowi LCD podawał on wszystkie parametry cyfrowo. Miał również najbardziej rozbudowany system podłączania innych urządzeń, takich jak TV, odtwarzacze CD/DVD, komputer itp. Subwoofer w tym zestawie to istne centrum dowodzenia dźwiękiem. Jednym z najpoważniejszych mankamentów - występujących w tym zestawie - było to, że ustawienia głośności oraz urządzeń wejściowych są kasowane po każdym wyłączeniu urządzenia (nawet w trybie stand by), co przyczynia się do powstania drobnego dyskomfortu w codziennym użytkowaniu.

Jakość dźwięku w przypadku wszystkich zestawów była zadowalająca, jednak mocno odczuwalne były różnice pod względem jakości przenoszenia dźwięku między poszczególnymi modelami urządzeń. Podczas testów przenoszenia dźwięku najlepiej sprawował się zestaw firmy Tracer, nieco gorzej w tym porównaniu wypadł zestaw Manty, a w urządzeniach MiNT oraz Long Tech

Wyniki porównania

Producent	Model	Cena	Pasmo przenoszenia			Moc	Sterowanie	Plus	Minus
			Satellity	Centralny	Subwoofer				
Manta	MM 2500	509 zł	100Hz-10kHz	100Hz-20kHz	20Hz-200Hz	2500 Watt (RMS)	9 Pł, Dł, 6 x cinch, 2 x cinch	cena i waga	problematyczne sterowanie elektroniczne
MiNT	MA-839C	215 zł	100Hz-20kHz	100Hz-20kHz	40Hz-150Hz	1480 Watt (RMS)	3 x jack, 6 x cinch	cena	kłopoty słychać bass
LongTech	SP-910 5.1	259 zł	450Hz-20kHz	150Hz-20kHz	30Hz-150Hz	2000 Watt (RMS)	8 x cinch	wyświetlacz LCD	wybór subwoofera przy niektórych trybach pracy
Tracer	Magnum2 TRG-SSR-6000-A-4	999 zł	100Hz-20kHz	100Hz-20kHz	20Hz-200Hz	6000 Watt (RMS)	5 x zac skł, 7 x cinch	jakość dźwięku, moc	cena

*Cena podana przez producenta



Long Tech SP-910 5.1.

MiNiT MA-839C.

Tracer Magnum2 TRG-5SR-6000-A-4.



Manta MM 2500.

właściwie wyniki się pokrywały. Nie najlepiej było już w przypadku jakości samego dźwięku. Najbardziej wyrazisty i czysty sopran wydobywał się również z zestawu Tracera, a najgorszy okazał się ten z Long Techa. Podobna sytuacja miała miejsce, jeśli chodzi o subwoofer - z tym, że dzięki potężnej drewnianej obudowie urządzenia Tracera deklasowało konkurencję (potężny, głęboki i zarazem dostatecznie miękki bas). W przypadku pozostałych zestawów subwoofer trzeba było nieco podkręcać przez kartę dźwiękową, co niestety ujemnie wpłynęło na jakość wydobywanego basu. Jeśli zaś idzie o Long Techa - był tu już bardzo wyczuwalny spadek jakości, w dodatku połączony z dość nieprzyjemnym „trzeszczeniem” obudowy i metalicznym pomrukiem.

Sumując przedstawione tutaj dane z użytkowania zestawów, najbardziej przypadł mi do gustu Tracer, bowiem generował najbardziej zadowalający dźwięk, nie wspominając o możliwościach konfiguracji całego zestawu (ustawienia equalizera oraz efektów 3D). Niestety cena, jaką należy przeznaczyć na zakup tego cacka, wykracza sporo poza możliwości finansowe większości użytkowników. Bardziej przystępnie pod względem cenowym jawi się zestaw Manty - sprawował się on dobrze, jednak w porównaniu z Tracerem pozostawiał sporo do życzenia. Na szarym końcu pozostały produkty Long Techa i MiNiT, które mimo wszystko dzięki cenie najbardziej przypadną kupującym do gustu.

Manta MM 2500

Dystrybutor: Manta, ul. Maluszeńska 14 bud 4, 03 876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50, faks (022) 332 34 60

Internet: www.manta.com.pl

MiNiT MA-839C

Dystrybutor: M-Trade Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (022) 877 36 43, faks (022) 877 36 68

Internet: www.mojepc.pl

Long Tech SP-910 5.1

Dystrybutor: Rubikon Sp. z o.o., ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź, tel. (042) 257 00 25, faks (042) 682 62 33

Internet: www.rubikon.com.pl

Tracer Magnum2 TRG-5SR-6000-A-4

Dystrybutor: Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 bud 6a, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 639 86 06

Internet: www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

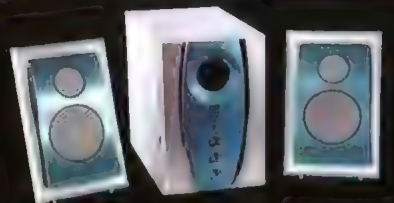
Głośno, głośniej...



wyświetlacz VFD

model SP-910

Wyświetlacz VFD
Sygnał wejściowy 5.1 AC-3
Wbudowany wzmacniacz
Ekranowanie magnetyczne
Niski poziom szumów
Moc wyjściowa
subwoofer: RMS 30W
satelity: RMS 5*10W
Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 kHz



satelity SLIM

model SP-570

Satelity SLIM
Wbudowany wzmacniacz
Ekranowanie magnetyczne
Niski poziom szumów
Moc wyjściowa
subwoofer: RMS 18W
satelity: RMS 2*5W
Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 kHz

LongTech



peryferia komputerowe

głośniki

klawiatury

myszy



drewniana obudowa

model SP-450

Wbudowany wzmacniacz
Ekranowanie magnetyczne
Niski poziom szumów
Moc wyjściowa
subwoofer: RMS 18W
satelity: RMS 2*5W
Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 120 Hz-20 kHz

model SP-622

Drewniana obudowa
Wbudowany wzmacniacz
Ekranowanie magnetyczne
Niski poziom szumów
Moc wyjściowa
subwoofer: RMS 20W
satelity: RMS 2*10W
Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 kHz



Rządzimy na peryferiach...

...ceny mają być niskie!



Szukaj w dobrych sklepach komputerowych

Zapraszamy do współpracy dealerów: www.longtech.com.pl/dealerzy

pełna oferta i wsparcie techniczne

www.longtech.com.pl

ok. 1600 zł dla modelu 150S4FG oraz ok. 1630 zł w przypadku modelu 150S4FB.

www.philips.pl

CanoScan 9900F

CanoScan 9900F to nowy flagowy model płaskiego skanera z adapterem filmowym wykorzystujący dwie niezwykle technologie stworzone w laboratoriach Canon. Rozdzielczość optyczna 3200 x 6400 dpi - osiągnięta przez nowoczesny 6-liniowy sensor Hyper CCD, wspierana jest przez oryginalną technologię automatycznego retuszu filmów FARE - teraz na



poziomie. Obie właściwości współgrają ze sobą i dostarczają skany o bezprecedensowej jakości przy nadzwyczajnej wydajności pracy. W efekcie skierowany do fotografików i specjalistów branży graficznej CanoScan 9900F to produkt o najbardziej zaawansowanych możliwościach i najlepszej jakości pośród wszystkich dotychczasowych propozycji firmy Canon. Duże rozmiary Adaptera pozwalają na zeskanowanie w jednym ciągu do 24 klatek formatu 35 mm lub 8 slajdów z dodatkową opcją digitalizacji filmu średnio formatowego typu 120 lub filmu ciętego 4x5". Szybkie łącze USB Hi-Speed wspomaganie przez złącze cyfrowe IEEE 1394 (FireWire) gwarantują najszybszy transfer danych do pamięci komputera. Ponadto CanoScan 9900F został wyposażony w 4 przyciski szybkiego dostępu EZ, które całkowicie automatyzują wykonanie zadań, takich jak kopiowanie, skanowanie do poczty e-mail lub skanowanie wielokrotnie. Te funkcje, uzupełnione przez szybki tryb Multi Photo oraz w pełni automatyczne skanowanie kilku złożonych obrazów jednocześnie, sprawiają, że CanoScan 9900F nie ma sobie równych w efektywnym działaniu - z użyciem jednego przycisku możemy zeskanować i zapisać do 24 klatek w oddzielnych plikach zdjęciowych, a całą operację wykonamy z niespotykaną dotąd prędkością.

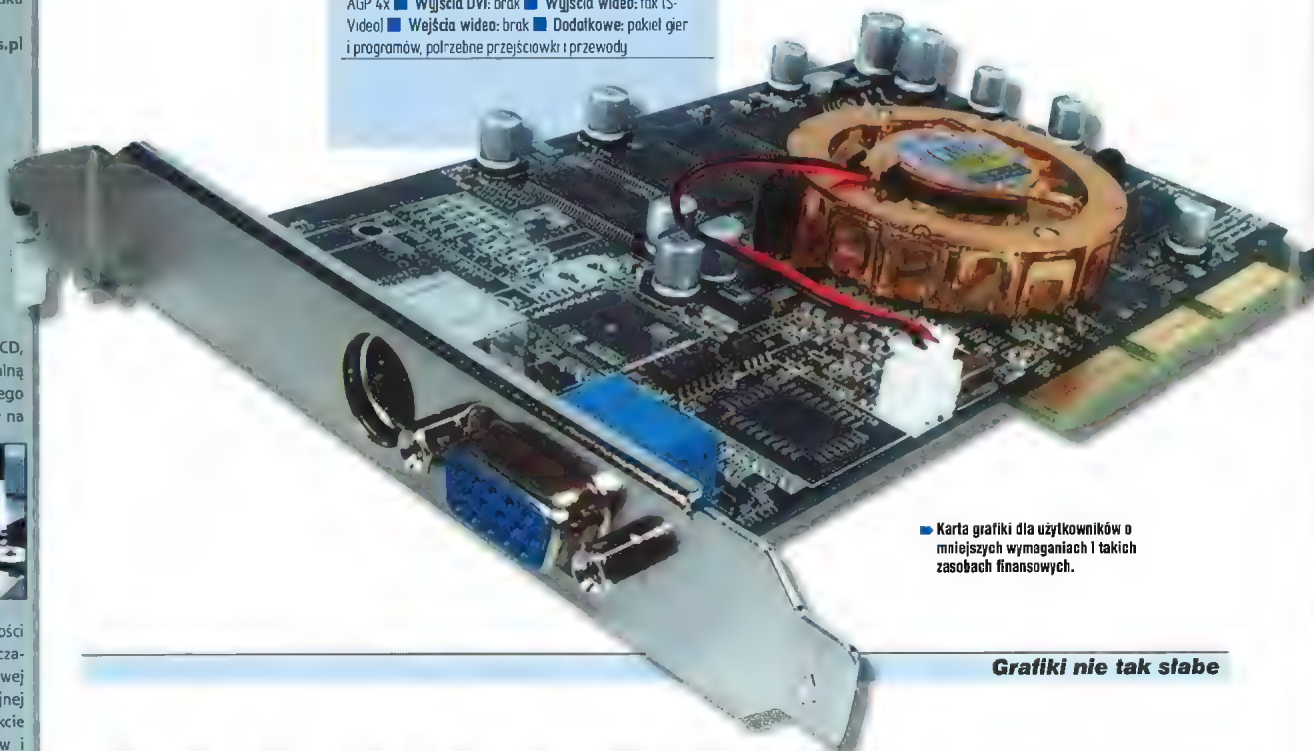
www.canon.pl

Ochłodzona grafika

Jak istotną rolę w przypadku wydajności komputera odgrywa właściwe chłodzenie procesora, zdążył się już przekonać chyba każdy. Nieskuteczne chłodzenie powoduje spadek wydajności systemu, jego niestabilną pracę, a nawet może prowadzić do uszkodzenia chipsetu. Jednakże chłodzenie samego procesora może nie być wystarczające w zestawach komputerowych z komponentami taktowanymi zegarami o wysokiej częstotliwości

Dane techniczne:

Procesor: ■ Pamięć: 64 MB DDR (Samsung) ■ Magistrala: AGP 4x ■ Wyjścia DVI: brak ■ Wyjścia wideo: tak (S-Video) ■ Wejścia wideo: brak ■ Dodatkowe: pakiet gier i programów, polzeczne przejściowki i przewody



► Karta grafiki dla użytkowników o mniejszych wymaganiach i takich zasobach finansowych.

Grafiki nie tak słabe

QDI NPACT GF4 MX 440-SE

■ Mike-L

Ostatnio opisywaliśmy coraz szybsze akceleratory trzeciego wymiaru. Jednak rynek na wolniejsze, ale znacznie tańsze konstrukcje - wcale nie zmalał, dlatego też spieszymy, by naprawić „zaniedbanie”.

QDI NPACT GF4 MX 440-SE jest kartą, którą zbudowano na bazie układu Nvidia GeForce4 MX 440SE oraz 64 MB pamięci produkowanej przez firmę Samsung. Sygnał wideo wyprowadzono jedynie poprzez złącze D-Sub, czyli standardowe VGA, oraz poprzez wyjście S-Video, czyli telewizyjne, które poprzez specjalny przewód-przejściówkę można zredukować do standardowego Composite, potocznie nazywanego złączem Chincin.

Jakość generowanego obrazu jest przyzwoita, choć słabsza od tych w przypadku najlepszych konstrukcji na rynku, które niejednokrotnie kosztują nawet pięciokrotnie więcej. Wydajny, choć w miarę cichy wentylator montowany wraz z radiatorem na układzie akceleratora, dobrze razi sobie z odprowadzaniem

ciepła, nawet przy podkręcaniu zegara taktującego procesor graficzny. Dobrej jakości pamięci pozwalają z kolei na kilkunasto- do kilkudziesięcioprocentowego przyspieszenia ich działania. Ma to wydatny wpływ na wydajność, choć powoduje, że moduły dość wyraźnie się grzeją. Dla bezpieczeństwa podkręcone układy powinny zostać dochłodzone radiatorami lub dodatkowo wentylatorkiem.

Obraz na ekranie telewizora jest w miarę poprawny, choć niekiedy zdarzają się lekkie rozmycia (nieostrości). Bez problemu dało się oglądać filmy z Video CD oraz DVD.

W grach karta sprawuje się dość dobrze, mimo że przy osiągnięciach najnowszych układów nie imponuje wydajnością. Zresztą o tym możecie się przekonać, studiując dołączoną tabelkę.

Na załączonym krążku CD-ROM znalazły się sterowniki do karty, aby jednak wycisnąć z niej jak najlepsze parametry - raczyłbym od razu zaopatrzyć się w najnowszą ich wersję (sklep, w którym kupujemy kartę lub Internet). Dodatkowo umieszczono tam program Nvflash służący do zmiany BIOS-u karty, a także aplikację EarthViewer umożliwiającą obejrzenie poszczególnych rejonów naszego globu poprzez ściąganie zdjęć satelitarnych obszaru, na wirtualnym globusie. Zdjęcia pobierane są z Internetu. W celu rozrywki dystrybutor umieścił na płytce demo gry Soldier of Fortune II, które jest wycinkiem pełnej gry FPP.

Przyznam, że QDI NPACT GF4 MX 440-SE to dość ciekawa konstrukcja, choć niezbyt odstaje na plus od innych tego typu urządzeń na rynku. Jeśli szukacie akceleratora z wyjściem telewizyjnym w cenie do trzystu dwudziestu złotych - weźcie pod uwagę sprzęt oferowany przez QDI.



Wyniki porównania

	Firma	QDI NPact	ATI S1000	Sapphire	MS Excelsior
	Nazwa	GF4 MX 440-SE	GF4 Ti4200-8x DTS	GF4 Ti4200-8x Platinum	Radeon 9700
	Pamięć	64 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	6275	11067	11159	12415
UT 2003 (1600)	Flyby/Balmsch	33.3/39.2	72.3/43.7	71.1/38.4	102.4/51.7
Codecreatures	Official	x	2267	2206	2655
Commanche 4	1600/32bit	20.76	36.25	36.09	40.45
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/HQ 1600	230.3/75.5	237.2/126.4	236.4/131.0	237.9/163.9
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	6.337	8.008	7.487	8.249
	drv-08	36.25	40.8	39.08	24.64
	dx-07	4.003	45.41	44.94	43.97
	light-05	10.56	10.91	10.87	10.66
	proe-01	6.758	9.247	9.059	8.486
	ugs-01	4.056	4.973	4.475	11.13

Zasady testów: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM, 10.5 GB HD, 10.5 GB CD-ROM, 10.5 GB DVD-ROM, 10.5 GB Hard Drive

QDI NPACT GF4 MX 440-SE

Cena 314 zł* ■ Dostarczyć: ROPLA Computers, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (071) 364 46 44, fax (071) 364 46 55

► dobrej jakości moduły pamięci ■ niezły obraz

► ciekawość za wysoka cena

Internet: www.ropla-computers.pl, www.qdieurope.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

iiyapońska technologia



AX8618UTc (silver-blue)

15", panel TFT TN Wide Angle
rozdż. maks. 1024 x 768/ 75 Hz
czas reakcji 35 ms
wejście D-Sub, DVI-D
głośniki 2 x 2W, stereo

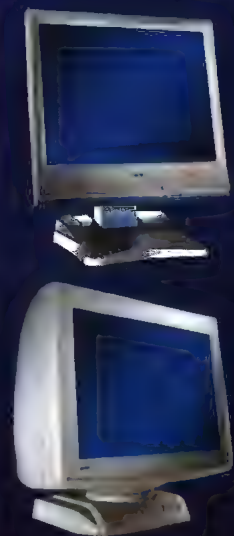
AWM030T | Vision Master Pro 454

19", idealnie płaski Kineskop Diamondtron M2
maskownica pasmowa 0,24 mm, TCO 99
system OPQ* i highbrightness**
rozdż. maks. 1920 x 1440/ 86 Hz

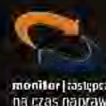
* OPQ - Optymalna Jakość Obrazu

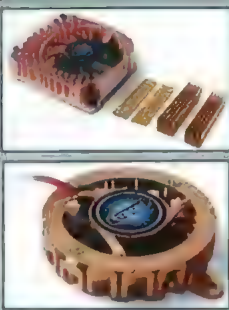
** highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 95 cd/m² na 200 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!

iiyama



www.iiyama.pl | Bezplatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)





ści. Problem ten w szczególności dotyczy graczy komputerowych. Ich najnowocześniejsze karty graficzne wymagają skutecznego chłodzenia dla zwiększenia wydajności przetwarzania obrazu. Właśnie do tych osób najnowsze wentylatory kieruje Megabajt. W chwili obecnej w ofercie marki TRACER dostępne są 3 modele wentylatorów dedykowanych zwłaszcza chipsetom kart VGA. Model TRW-1235S to najprostsz (i bardzo tan) z nich. Mocowany jest do karty za pomocą plastikowych klinów, co umożliwia wielokrotny demontaż coolera. Z kolei model TRW-135 wyposażono w łożysko kulkowe i łatwe mocowanie do karty w postaci specjalnej samoprzylepnej taśmy. Model TRW-170 Titanium należy do najbardziej zaawansowanych i przeznaczono go głównie do kart graficznych GeForce 4 Titanium. Oprócz miedzianego radiatora ze specjalnie zaprojektowaną budową, ma on także radiator na kości pamięci, znajdujące się na karcie. Dla zapewnienia tak wielkiej wydajności chłodzenia, Tracer Titanium potrzebuje zwiększonego poboru mocy, dlatego zasilanie pobierane jest bezpośrednio z płyty głównej. Zwiększoną żywotność produktu zapewnia kulkowe łożyskowanie wentylatora. Sugerowane ceny detaliczne - od 18 zł do 60 zł.

www.megabajt.com.pl



Plex..

W ofercie firmy Plector, znanego producenta napędów optycznych, pojawi się wkrótce nagrywarka płyt DVD. Wewnętrzny model PX-504A pracuje w standardzie DVD+RW, dzięki czemu gwarantuje on bardzo wysoką kompatybilność nagrań z dostępnymi na rynku napędami DVD-ROM i odtwarzaczami DVD-Video. Urządzenie charakteryzuje się bardzo dobrymi osiągnięciami:

Obsługa DVD:

- zapis DVD+R z prędkością 4x
- zapis DVD+RW z prędkością 2,4x
- odczyt DVD-ROM z prędkością 12x

Obsługa CD:

- zapis CD-R z prędkością 16x
- zapis CD-RW z prędkością 10x
- odczyt CD-ROM z prędkością 40x

■ SPRZĘT

Dane techniczne:

Rozdzielczość maksymalna: 640 x 480 punktów ■ Rozdzielczość niska: 320 x 240 punktów ■ Pamięć: 2 MB ■ Liczba zdjęć: 22 (H)/99 (LO) ■ Waga: 55 g (bez baterii) ■ Zasilanie: 2 baterie AAA ■ Inne: opcja pracy jako kamery internetowej



■ Creative CardCam Value to aparat o niewielkich gabarytach i takich też możliwościach.

Tanie fotografowanie

Creative CardCam Value

■ Mike-L

Spora liczba cyfrowych aparatów fotograficznych oferuje doskonałe parametry, choć ich cena nie zachęca przeciętnego użytkownika do zakupu tego typu urządzenia. Jednak czy tani aparat cyfrowy może być do czegoś przydatny?

Creative CardCam Value to niedrogi aparat cyfrowy, który jest jednocześnie bardzo małym urządzeniem. Dzięki gabarytom mieści się w kieszeni dżinsów lub torebce, można go nawet zawiesić na szyi.

Cena w tym przypadku warunkuje to, że nie na eży się spodziewać spektakularnych parametrów - zatem nabywca otrzymuje możliwość wykonania 22 fotografii w rozdzielczość 640 na 480 punktów oraz maksymalnie 99 w trybie 320 na 240. Niestety wyższa rozdzielczość jest interpolowana z tej niższej, a to znacznie pogarsza jakość wykonanych fotografii. Dwie baterie AAA pozwalają na wykonanie kilkuset zdjęć. Ich żywotność podnosi brak wbudowanej lampy błyskowej, co wydatnie zmniejsza funkcjonalność aparatu (wykonywanie zdjęć w pomieszczeniach z niedostateczną jasnością). Jako kamera stacjonarna (internetowa) Creative CardCam Value sprawuje się nadzwyczajnie, ponieważ oprogramowanie jest w stanie skompensować niedostatek światła - i nawet słabo oświetlone przedmioty wydają w miarę wyraźnie. Niestety w zestawie zabrakło stosownej podstawki, aby aparat stał stabilnie przy dość sztywnym przewodzie połączeniowym. Dla początkujących jest to rozwiązanie tylko przejściowe, zaś dla entuzjastów wideokonferencji koniecznością będzie fakt „skombinowania” podstawki. Trudno sprecyzować, komu polecić to urządzenie - choć może właśnie mało wymagający lub „mało zasobni” użytkownicy skorzystają z niego.



① Creative CardCam Value

Cena 179 zł* ■ Dostarczył: Creative Labs Ltd., Przedsiębiorstwa w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

- niewielkie gabaryty ■ niska cena (jak na cyfrowkę)
- słaba jakość zdjęć ■ brak podstawki do pracy w trybie kamery internetowej

Internet: www.creative.pl



Dane techniczne:

Przekątna obrazu: 15 cali ■ Wielkość plamki: 0,297 mm ■ Typ wyświetlacza: a-si TFT LCD ■ Wejście: D-SUB ■ Rozdzielczość pracy: 1280 x 1024 przy 60 Hz ■ Dodatki: 3 lata gwarancji, zgodność z normą TCO'99

Płaskie wyświetlanie

Marvin

■ Dan

Monitory LCD dzięki coraz bardziej zaawansowanym technologiom wytwarzania i co za tym idzie - obniżającym się cenom są coraz chętniej kupowane nawet przez zwykłego zjadacza chleba.

Tego rodzaju monitory nie wyparły jeszcze monitorów typu CRT, ale czas płynie nieubłaganie dla tych drugich i już niedługo będziemy mogli zapomnieć o dużych i nieporęcznych monitorach. Marvin należy do tych ładniej się prezentujących. Ciemny kolor plastiku, z jakiego został wykonany, idealnie komponuje się z pozostałymi czarnymi elementami komputera, np. klawiaturą, myszką czy głośnikami. Srebrne przyciski na przednim panelu, łącznie z podświetlanym przyciskiem zasilania, idealnie komponują się jako całość panelu. Bardzo pozytywnie oceniam również nogę monitora, która poza walorami wizualnymi pracuje niezwykle precyzyjnie - co ważniejsze - miękko. Niestety tak jak w przypadku większości monitorów - przewody połączeniowe podpinane są bezpośrednio do panelu (zamiast do nogi), przez co nieestetycznie zwisają za ekranem.

W konstrukcji tej pomocny jest system autodopasowania wyświetlanego obrazu - szkoda tylko, że nie zawsze reaguje on na zmianę wyświetlania trybu. Sterowanie parametrami monitora odbywa się przez menu OSD, które oferuje ogromną liczbę ustawień. Mimo to negatywnie oceniam sam sposób, na jaki poruszamy się po tym menu - jest dość zagmatwany i nieintuicyjny.

Jeżeli uważasz, że aktualnie monitor, na jakim pracujesz, jest już przestarzały i nie daje dobrego jakościowo obrazu lub po prostu zastanawiasz się nad zakupem nowego komputera - dobrze się zastanów, czy nie lepiej wydać tych kilka złotych więcej na monitor, który nie zajmuje dużo miejsca, energii pobiera tyle, co zwykła żarówka, a do tego oferuje idealnie geometryczny obraz.



① Marvin LM1570A

Cena 1416 zł* ■ Dostarczył: Rubicon Sp. z o.o., ul. Młonowa 55, 93-113 Łódź, tel. (042) 257 00 25 centrala@rubicon.com.pl

- możliwość ustawienia parametrów w menu OSD ■ rewelacyjny wygląd ■ miękko działający mechanizm nogi
- menu cyfrowe i zagmatwane sterowanie w menu OSD ■ podpinanie przewodów bezpośrednio do panelu

Internet: www.rubicon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

MSI 8Xtremely Match

Najszybszy zestaw AGP 8X

MSI jest czołowym producentem kart VGA* i trzecim wytwórcą płyt głównych na świecie. Połączenie kart VGA serii 8Xtreme i płyt głównych MSI oznacza jeszcze większą wydajność AGP 8X.

Wydajność, trwałość, stabilność Seria MSI 8Xtreme

- Podwojenie przepustowości magistrali graficznej do 2.1 GB/s w dążeniu do granic możliwości.
- 8Xtreme to autostrada danych video i grafiki.
- Maksymalna wydajność połączenia płyty głównej i karty graficznej.
- Więcej ramek na sekundę, lepsza jakość i wyższa wierność odtwarzania.
- Obsługa aplikacji medialnych, gier i programów dla biznesu przyszłej generacji.
- Dołącz do świata 8Xtreme firmy MSI, czołowego producenta kart graficznych.

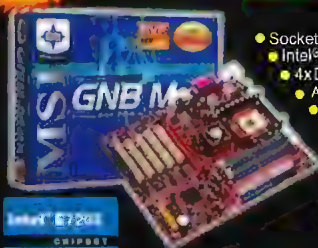


* "...MSI is the No. 1 VGA card maker in terms of unit shipments in Taiwan..."
from "Goldman Sachs Global Equity Research" - May 23, 2002



New GNB Max-FISR Intel® E7205 Granite Bay + ICH4

Dual Channel DDR



- Socket 478
- Intel® Granite Bay + ICH4
- 4x Dual Channel DDR266
- AGP 8X
- 6x USB 2.0
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA 133 RAID (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów



845PE Max2 Intel® 845PE chipset



- Obsługa procesora Intel® Pentium® (socket 478)
- Chipset Intel® 845PE / FSB: 533 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 2 GB
- Intel® ICH4 na płycie, 6 portów USB 2.0/1.1
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów C-Media i program MSI 5.1 DVD
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- ATA133 IDE RAID 0 lub 1 (opcja)
- 6 gniazd PCI / 1 AGP / 1 CNR



K7N2G NVIDIA® nForce™ 2+MCP2 yongasetit



- Socket 462
- NVIDIA® Crush18G+MCP2
- 3 x DDR333/400
- AGP 8X
- 6 x USB 2.0
- TV-out na płycie
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA133 (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów



Ti4800SE-VTD8X AGP 8X / Video-In / TV-Out DVI / 128MB DDR



- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4800-SE8X
- obsługa AGP 8X, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/s
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nVidiaFX™ II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania:

*All functions above are optional for all of MSI products. *MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. *Specifications are subject to change without notice. *All brand names are registered trademarks of their respective owners. *Any configuration other than original product specification is not guaranteed.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future



INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
<http://www.incom.pl>



ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
<http://www.action.pl>



Z technicznego punktu widzenia napęd PX-504A prezentuje się bardzo atrakcyjnie: sprawdzone technologie (BURN-Proof, PowerRec), nowy system Lossless Linking chroniący przed błędami podczas zapisu płyt DVD, szeroki zakres obsługiwanych formatów CD i DVD, czarna tacka, której barwa redukuje rozproszenie sygnału lasera, wyjście analogowe i cyfrowe... Plexor PX-504A z interfejsem ATAPI stanowi idealną propozycję szczególnie dla miłośników własnych nagrań wideo, pragnących uwieczniać filmowe dokonania na pojemnych płytach DVD. Nagrywarka z powodzeniem sprawdzi się również w małych i średnich firmach jako skuteczne narzędzie archiwizacji czy ekonomiczne rozwiązanie do backupu. Uzupełnieniem możliwości napędu jest kompleksowa obsługa tradycyjnych płyt CD. Bogato wyposażona wersja Retail Kit zawiera: napęd PX-504A oraz funkcjonalne oprogramowanie Pinnacle Studio 8, a dodatkowo: Ahead Nero+InCD, Cyberlink Power2Go oraz PlexTools; 1 płytę DVD+R, 1 płytę DVD+RW, kabel audio, kabel IDE oraz polską instrukcję. Napęd objęty jest dwuletnią gwarancją Plexor Exclusive Service w ramach nowego programu polskiego dystrybutora – firmy ALSTOR. Urządzenia dostępne będą już w marcu, ich przewidywana cena dla odbiorcy końcowego to około 1800 zł.

www.alstor.pl



30-calowy LCD

Firma NEC-Mitsubishi Electronics Display zaprezentowała monitor NEC LCD3000 – urządzenie wyposażone w ekran o przekątnej 30 cali. Tym samym firma specjalizująca się w produkcji monitorów biurowych, rozszerzyła działalność o segment monitorów wieloekranowych, dotychczas zdominowany przez urządzenia plazmowe. NEC LCD3000 ma ekran formatu 16:9, o przekątnej 75 cm. Aktywna powierzchnia ekranu to 643 x 386 mm. Jasność obrazu wynosi 450 cd/m², kontrast - 450:1. Kąt widzenia to aż 170 stopni w poziomie i 170 stopni w pionie. O jakości zastosowanej matrycy najlepiej świadczy imponujący czas reakcji - zaledwie 25 ms. To wynik, którego mogłaby pozażdrościć większość monitorów LCD o czterokrotnie mniejszej powierzchni ekranu. Dzięki takim parametrom, NEC LCD 3000 może prezentować obraz wideo najwyższej jakości. Zalecana rozdzielczość pracy urządzenia to W-XGA (1280x768 pikseli), jednak dzięki inteligentnym algorytmom kompresji monitor obsługuje też rozdzielczości SXGA i UXGA. Nowy produkt NEC/Mitsubishi stanowi interesującą alternatywę dla niektó-

NEC MultiSync

■ Mike-L

Monitory LCD ewoluują w kierunku jeszcze większej ergonomii na stanowisku pracy. Ten trend charakteryzuje się nie tylko zmniejszaniem gabarytów tych urządzeń, a przez to zajmowanego przez nie miejsca, ale także kształtem podstawy, opcjami regulacji, jak również doborem materiałów na obudowę.

NEC MultiSync 1560 NX to przedstawiciel paneli LCD, które pretendują do miana urządzeń ergonomicznych. Stabilna podstawa w połączeniu z teleskopowo podnoszonym ekranem pozwalają na pracę bez konieczności pochylania głowy. Egzemplarz dostarczony do redakcji miał czarną obudowę z szaro-srebrnym pasem wokół ekranu. Dzięki takiemu połączeniu podczas pracy miałem wrażenie, jakby monitor nie miał obudowy (takie złudzenie?). Dzięki temu nie rozpraszałem się i mniej męczył się wzrok podczas pisania tekstów czy przeglądania stron WWW.

Nie mogę też złego słowa powiedzieć o szybkości reakcji komórek matrycy, gdyż przy oglądaniu dynamicznych scen w filmach DVD oraz grach FPP obraz nie rozmazuje się i jest nad wyraz ostry. Przyciski sterowania parametrami monitora znajdują się na prawej dolnej krawędzi obudowy monitora. Ich opisy w lekko przyćmio-

nym świetle są niemal nie do odcyfrowania, lecz przy panelach LCD nie korzystamy z nich zbyt często - nie e działa funkcja automatycznego dopasowywania parametrów obrazu.

Panel NEC MultiSync 1560 NX spośród wielu monitorów, za które musimy zapłacić mniej niż 1600 złotych, wyróżnia się wzornictwem oraz funkcjonalnością (dodatkowe wejście DVI-I) - jest to bardzo dobra propozycja dla osób poszukujących piętnastocalowego panelu LCD.

Czarny Pan z szarą twarzą...

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ Wejście sygnału: D-Sub (VGA), DVI-I ■ Rozdzielczość nominalna: 1024 na 768 punktów, przy 75 Hz ■ Płamka: 0,297 mm ■ Kontrast: 350:1 ■ Jasność: 250 kandel na metr kwadratowy ■ Głośniki: brak ■ Dodatkowe: podnoszony ekran (le. eskapowa stopka)



■ NEC MultiSync 1560 NX

Cena 1550 zł* ■ Dostarczył: MAX Computers Sp. z o.o., 51-171 Wrocław ul. Czajkowskiego 75/5, tel. (0 71) 326 01 36, faks (0 71) 326 01 37 ■ podnoszony teleskopowo panel ■ dobrze dobrane barwy obudowy ■ niezbyt dobrze widoczne opisy przycisków sterujących ■ Internet: www.maxcomp.pl, www.necmitsubishi.com

Telewizja nawet na pulpicie...

MSI TV@nywhere

■ Maciej Lewczuk

W dziedzinie produkcji tunerów telewizyjnych niemal nic ciekawego się nie działo - aż tu nagle... Firma MSI zaprezentowała urządzenie, które sprawiło, że - dosłownie - opadła mi szczeka. Okazało się, że możliwe jest zdecydowanie poprawienie jakości obrazu na ekranie monitora.

MSI TV@nywhere to karta wykorzystująca najnowszy układ Silicon Tuner & Conexant CX881, który odpowiedzialny jest za dekodowanie sygnału oraz jego dodatkową obróbkę. Zastosowanie tej kości pozwoliło na oglądanie programów w formatach od NTSC-M/J do PAL-B/G/D/K/H/I oraz na przechwytywanie obrazu ze źródeł, takich jak magnetowidy i dekodery telewizji satelitarnej poprzez złącze S-Video oraz Composite (Chinch).

Całość może być sterowana pilotem, dzięki czemu nawet leżąc wygodnie w łóżku, można korzystać z funkcji tunera obsługiwanej aplikacją InterVideo MSI PVS. Program ten dodatkowo oferuje funkcję nagrywania (także w formacie MPEG-2) oraz Time-Shifting (nagrywanie danego materiału niezależnie od funkcji odtwarzania). Obraz, jaki karta jest w stanie wyświetlić w okienku na pełnym ekranie, a także na... pulpicie Windows - nie mają sobie równych. Cyfrowe przetwarzanie sygnału oraz doskonałe filtry szumów sprawiają, że uzyskuje się obraz lepszy niż na słabszych odbiornikach telewizyjnych.

Jeśli szukacie tunera TV i nie zależy wam na wbudowanym radiu - to z czystym sumieniem polecam zakup MSI TV@nywhere; jest to urządzenie niemal doskonałe.

Dane techniczne:

Procesor: Silicon Tuner & Conexant CX881 ■ Magistrala: PCI ■ Formaty: NTSC-M/J i PAL-B/G/D/K/H/I ■ Dodatkowe: przewody i pilot na podczepien



■ Doskonały obraz TV i wiele dodatkowych funkcji to MSI TV@nywhere.

■ MSI TV@nywhere

Cena 229 zł* ■ Dostarczył: Microstar International ■ Dystrybutorzy: INCOM ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80 88 Centrala ACTION ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (022) 836 62 28, faks (022) 877 06 20 ■ doskonały obraz ■ spore możliwości dzięki wykorzystaniu aplikacji InterVideo MSI PVS ■ do karty trzeba było sciągnąć nowe sterowniki ■ Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

tracer

Kontrolery gier



Gamepady:

HardGame, NightHawk, DoubleImpact,
DeathFinger, PowerMaster, BlackLight



Joysticki:

SuperShot, IronFist, Starfire 3D, Freespace 3D



Kierownice:

MassDrive, SpeedRacer,
ThunderBird, ForceMan

Produkty

marki TRACER

to najwyższa

jakość wykonania

i funkcjonalność

pozwalająca

cieszyć się z każdej

zabawy

Sugerowana cena detaliczna brutto
kierownicy MassDrive

Kierownice TRACER
cena od

95^{*} PLN

Kierownica ForceMan

Sita FORCE

FEEDBACKu

Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER:

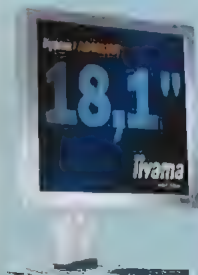


www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

rych zastosowań monitorów plazmowych. Jest o 40% lżejszy i ma o 35% mniejsze zużycie energii niż monitor plazmowy z ekranem tej wielkości. Technologia LCD to także brak efektu 'burn in' (tzn. wypalania się/utrwalać komórek ekranów plazmowych przy dłuższym wyświetlaniu nieruchomego obrazu) i dwukrotnie większa żywotność. Mówiąc najprościej: monitor LCD charakteryzuje się znacznie mniejszym wskaźnikiem TCO (total cost of ownership - całkowity koszt posiadania) niż analogiczne urządzenie wykorzystujące technologię plazmową. 30-calowy monitor NEC/Mitsubishi obsługuje sygnały cyfrowe i analogowe, w tym S-Video. Łatwość instalacji jest gwarantowana nie tylko przez zgodność ze standardami montażu VESA (100 x 100 i 100 x 200 mm), ale też przez zdejmowaną obudowę. Dzięki temu NEC LCD3000 można bez problemu wkomponować w każde środowisko. Pobór mocy monitora wynosi zaledwie 170 W, waga - 17,5 kg. Wymiary (bez podstawki): 706 x 489 x 200 mm.

Monitor trafi na lotniska, dworce kolejowe, do hoteli, centrów handlowych oraz instytucji finansowych. Sugerowana cena detaliczna netto wyniesie... 29 999 zł.

www.nec.pl



Panel dla CAD

Iiyama wprowadza kolejny panel LCD, którego parametry i możliwości pozwalają na zastosowanie w środowisku graficznym CAD, CAM lub DTP. Doskonale sprawdzi się w miejscach, w których konieczny i pożądanym jest szeroki kąt widoczności. 160 stopni zarówno w pionie, jak i poziomie to zasługa nowoczesnego panelu wykonanego w technologii IPS. Panel ma fizyczną rozdzielczość 1280 x 1024 piksele i można go obrócić o 90 stopni, dzięki czemu możliwa jest praca z dokumentami w pozycji pionowej. Funkcja ta jest bardzo przydatna dla osób, które często obrabiają dokumenty tekstowe i podgląd dokumentu w skali 1:1 jest wyjątkowo wygodny. Dodatkowo panel wyposażono w dwa wejścia sygnału: standardowe D-Sub oraz cyfrowe DVI-I i opcję regulacji wysokości położenia. Jasność to 250 cd/m2, kontrast na poziomie 350:1, jak też czas reakcji wynoszący zaledwie 35 ms uzupełniają całość i tworzą doskonały produkt spełniający oczekiwania nawet bardzo wymagających użytkowników. Panel można opcjonalnie wyposażyć w dwuwarstwowe głośniki.

www.iiyama.pl

Mamy wszystko, a nawet więcej

ASUS P4SDX Deluxe

■ Mike-L

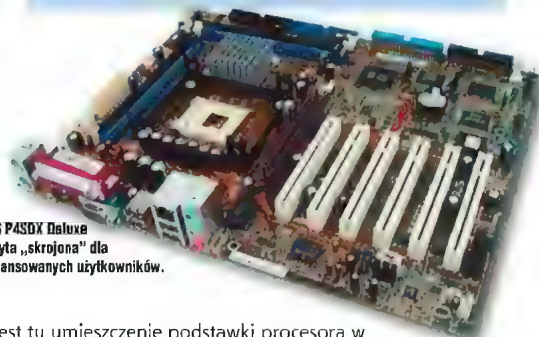
Ostatnio trochę zaniedbaliśmy płyty dedykowane procesorom Intel, dlatego też przedstawimy nowe konstrukcje przeznaczone dla tego typu procesorów i obiecujemy zarazem nie zapominać o AMD.

Jedną z ciekawszych konstrukcji zaprezentowało niedawno ASUS, przedstawiając model P4SDX Deluxe. Przydomek oznacza, że został on wyposażony ponad standard. W pudełku - prócz samej płyty, znajdziemy przydatne przewody (FDD, HDD, Serial ATA) - śledzimy ze złączami FireWire (IEEE1394), a także śledzimy z drugim portem COM. Całości dopełnia panel montowany w miejscu napędu 5,25 cala, na którym znajdują się wyjścia liniowe, S/P DIF (elektryczne), wejście mikrofonowe oraz dwa porty USB. Jest to spore ułatwienie dla osób często korzystających z urządzeń podłączanych właśnie do tych złączy.

Doskonale wręcz rozmieszczenie elementów na płycie sprawia, że podłączanie dodatkowych modułów pamięci nie powoduje konieczności wyjmowania karty VGA, a nowe taśmy do dysków twarzych nie płożą się ponad kartami rozszerzeń, ponieważ skierowane są poza obręb płyty głównej. Także złącza zasilania zamontowano tuż przy samym brzegu łaminate. Pewnym minu-

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4, Celeron (Socket 478) ■ Podstawka: Socket 478 ■ Chipset: SIS 655/SIS 963 ■ Pamięć: 4*DDR ■ Złącza: AGP 8x, 6*PCI ■ RAID: 1*ATA 133, 2*Serial ATA ■ Układ dźwiękowy: ADI AD1980 5.1 ■ LAN: Broadcom BCM5702 Gigabit Ethernet ■ Inne: panel ze złączami, oprogramowanie (PC CILN 2002, pakiet InterVideo WinCinema Gold)



ASUS P4SDX Deluxe to płyta „skrojona” dla zaawansowanych użytkowników.

sem jest tu umieszczenie podstawki procesora w bezpośrednim sąsiedztwie złącza AGP. Dwa źródła energii cieplnej obok siebie mogą niekorzystnie wpływać na własną pracę (słabsze chłodzenie). Płyta ASUS P4SDX Deluxe obsługuje procesory Intel P4 i Celeron w podstawce Socket 478. Pełne wsparcie dla technologii Hyper-Threading, Dual Channel DDR, porty Serial ATA, 6-kanalowy dźwięk (w tym cyfrowe wyjście elektryczne), sieć LAN o przepustowości do 1 Gbit, USB 2.0 oraz IEEE 1394 zapewnia chipset SIS 655 oraz dodatkowe układy zamontowane na płycie.

Tę konstrukcję polecam wszystkim wymagającym użytkownikom, którzy często zamierzają korzystać z najnowocześniejszych technologii obsługiwanych przez ASUS P4SDX Deluxe.

ASUS P4SDX Deluxe

Cena brak danych ■ Dostarczył: ASUS Polska ■ Dystrybutorzy: AB SA, tel. (071) 324 05 00, ABC Data Sp. z o.o., tel. (022) 676 09 00, California Computer SA, tel. (022) 668 02 00, faks (022) 668 02 40

obsługa nowych technologii ■ całkiem spore możliwości rozbudowy ■ niemal doskonałe rozmieszczenie elementów na płycie

umieszczenie podstawki pod procesor blisko portu AGP (lepsze chłodzenie)

Internet: www.ab.pl, www.abcddata.com.pl, www.california.pl

DDR 400? Nie ma sprawy...

QDI KuDoz 7E/333X-6A

■ techNICK

Firma QDI Legend, firmująca prezentowane niedawno monitory ciekłokrystaliczne, zajmuje się także produkcją płyt głównych i kart graficznych. W niniejszym artykule zaprezentujemy płytę główną, której przeznaczeniem są komputery zbudowane na bazie procesorów AMD.

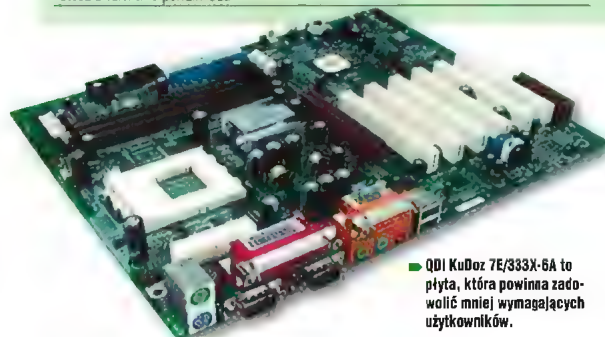
QDI KuDoz 7E/333X-6A to konstrukcja zbudowana z wykorzystaniem chipsetu VIA KT333 i VT8235. Firma oficjalnie przyznaje (w instrukcji i na pudełku), że płyta obsługuje pamięci DDR 400, co sprawdziliśmy i potwierdzamy, ale należy zaznaczyć, iż te „mniej firmowe” moduły potrafią napsuć sporo nerwów. Układ audio AC'97 jest w stanie wygenerować dźwięk przestrzenny 5.1. Sześć portów USB 2.0, sześć złączy PCI, jedno AGP oraz jedno CNR to aż nadto, aby podłączyć wiele dodatkowych urządzeń oraz kart rozszerzających. Procesor może być automatycznie rozpoznawany przez system, lecz jeśli ktoś pragnie własnoręcznie ustawić jego parametry za pomocą zworek - opisano je (ramki z ustawieniami) w instrukcji, oraz SpeedEasy w bios-ie.

Całość działa stabilnie i nie zanotowaliśmy żadnych poważniejszych, mniej poważnych również, zgrzytów podczas trwania testów. Jedynie wydajność utrzymuje się pośrodku stawki - pomiędzy MSI/ASUS a najtańszymi konstrukcjami dostępnymi na rynku.

Przyznam, że QDI KuDoz 7E/333X-6A to dość ciekawa alternatywa dla konstrukcji innych producentów, za które trzeba za-

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duran, Athlon, Athlon XP ■ Podstawka: Socket 462 ■ Chipset: VIA KT333/VT8235 ■ Pamięć: 3*DDR 266/333/400 ■ Złącza: 1*AGP 6*PCI 1*CNR ■ RAID: brak ■ Układ dźwiękowy: AC'97 (S/P DIF out) ■ LAN: brak ■ Inne: dodatkowy śledz z czterema portami USB



QDI KuDoz 7E/333X-6A to płyta, która powinna zadowolić mniej wymagających użytkowników.

płacić nie więcej niż 450 zł. Choć bardziej wymagający użytkownicy (w tym wydolnicy - ustawienia procesora w BIOS-ie i Overclockingu) powinni pomyśleć o zakupie czegoś droższego.

QDI KuDoz 7E/333X-6A

Cena 429 zł* ■ Dostarczył: ROPLA Computers, ul. Św. 65, 52-225 Wrocław, tel. (071) 364 46 44, faks (071) 364 46 55

6 złączy PCI ■ stabilna praca ■ funkcje LogoEasy i BootEasy

wysokie kondensatory w bezpośrednim sąsiedztwie podstawki procesora

Internet: www.ropla-computers.pl, www.qdieurope.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

KOSMICZNY KONKURS JUBILEUSZOWY



ZORGANIZOWANY WSPÓLNIE Z FIRMĄ

swatch[®] 
www.swatch.com



x 38

Do wygrania wspaniałe zegarki marki Swatch.

Co należy zrobić, aby wziąć udział w konkursie:

1. Aby wygrać jeden z rewelacyjnych modeli z rodziny Beat Plastic – zegarek, który podaje czas internetowy, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

W roku 1983 Swatch zrewolucjonizował świat zegarmistrzowski śmiałym i prowokacyjnym zegarkiem plastikowym – Gent.
Z ilu części składa się ten model?

- A - 51
- B - 81
- C - 101

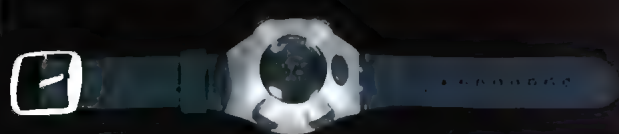
Prawidłowe odpowiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer **7364**.

Wiadomość należy wpisać według schematu:
CA.SW.X

Gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź

Uwaga!
Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAT, czyli dokładnie tyle, ile kosztuje wysłanie kartki pocztowej.
W losowaniu nagród pod uwagę weźmiemy tylko i wyłącznie zgłoszenia SMS-em z treścią zgodną z podanym schematem

Nie ma ograniczenia w liczbie przesyłanych SMS-ów przez jednego uczestnika.



Do wygrania mamy też 3 zegarki z rodziny Beat Alumedium.

Zegarkami tymi nagrodzimy tych z Was, którzy prześlą własny najciekawszy projekt modelu Swatch. (Mile widziane pomysły uwzględniające jubileusz CD-Action.)

Technika wykonania projektu dowolna. Prace przysyłajcie pod adres redakcji:

CD-Action
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław (z dopiskiem Swatch)

Regulamin konkursu dostępny w siedzibie wydawnictwa

swatch[®]
beat

Jubileuszowa oferta PRENUMERATY CD-ACTION

Z okazji jubileuszu **CD-Action** można zaprenumerować **taniej!**

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druk przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: **prenumerata@bauer.pl**
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: **prenumerata@bauer.pl**
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl>
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD proszę zgłaszać do: Bartosz Anielski tel. 71/343 24 11, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

**TYŁKO TERAZ
SUPER
CENA**

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł. Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

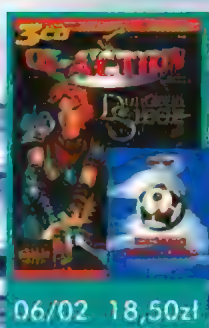
U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

Dostępne numery archiwalne



05/02 18,50zł



06/02 18,50zł



07/02 18,50zł



08/02 18,50zł



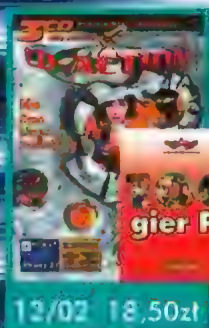
09/02 18,50zł



10/02 18,50zł



11/02 18,50zł



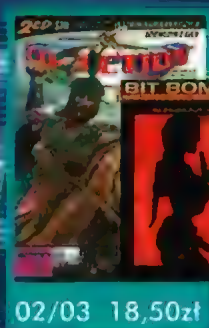
12/02 18,50zł



13/02 19,99zł



01/03 19,50zł



02/03 18,50zł



03/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Nagrywanie zawsze doskonale!



- **BURN-Proof™** - minimum błędów zapisu!
- **EXACT-Rec** - automatyczny wybór najlepszej metody zapisu płyt, większa dokładność i stabilność nagrywania!
- **AWSS** - nowoczesny układ zawieszenia napędu znacznie ogranicza drgania i poziom hałasu!

CR52-A2 (MS-8352A)
CD-RW Drive 52x24x52x



DIG (MS-8216M)
DVD-ROM Drive 16x



CS2 (MS-8152M)
CD-ROM Drive 52x

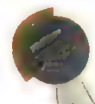
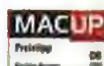


- Burn-Proof™ zapobiega błędowi niedopełnienia bufora
- EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- AWSS (Advanced Weighting Suspension System) ogranicza drgania i hałas
- Wewnętrzny bufor 2 MB
- Konstrukcja i mechanizm ograniczające drgania i hałas
- Interfejs Enhanced IDE/ATAPI
- Zgodność z systemami Windows® XP/2000/Me/NT4.0/9x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 512KB
- Pakiet oprogramowania MSI DVD 5.1
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 128KB
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

Awards and Good Recommendation



CR32-B (MS-8332B)
Buy's Choice
Germany

CR32-B (MS-8332B)
Buyer's Choice
Germany

CR32-B (MS-8332B)
Top 5
Germany

CR32-A (MS-8332A)
Best Buy Award
USA

CR32-B (MS-8332B)
Buyer's Choice
Germany

D16-B (MS-8216B)
Editor's Choice
Russia

CR40-B (MS-8340B)
Number 1
Mexico

All functions above are optional for all of MSI products. *MSI is a trademark of Micro-Star Intl Co., Ltd. *Specifications are subject to change without notice. *All brand names are registered trademarks of their respective owner. *Any configuration other than original product specification is not guaranteed.



Link to the Future



INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
<http://www.incom.pl>



ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
<http://www.action.pl>



HANNOVER - GERMANY
12-18 MARCH 2003
Booth location
Hall 22, B06



Myśl miesiąca:

Hej!

Dobra! Sami tego chcieliście! Tyle było narzekania na chamskie itp. teksty w AR, że - tytułem eksperymentu - postanowiliśmy w tym miesiącu zamieścić całkowicie poważną edycję tej rubryki. I zrobiliśmy tak. Problem w tym, że tego się zwyczajnie nie dało czytać! Zasnęliśmy już przy drugiej stronie. Zatem poszliśmy na kompromis - do każdego (niemal) tekstu zamieściliśmy dwie różne odpowiedzi - zwyczajną (czyli głupią, chamską itd.), oraz w wersji ugrzecznionej. Sami wybierzcie, który wariant AR bardziej wam/Państwu :) pasuje...

Dziwne sprawy

1. Ostatnio zaskoczyła mnie baaardzo dziwna sprawa. PIRACTWO. Ale nie takie zwykłe, pospolite, to coś zupełnie nowego, można by rzec. Przełom. Kumpel mojego kumpla pożyczył od innego kumpla :) płytę CD z grą (piracką ofkoz). Chciał on przegrać ową grę. Już włożył ją do czytnika, czystą do nagrywarki, chciał rozpocząć kopiowanie, czeka, czeka, a tu NICI!! Jeszcze jedna próba - NICI Czego to dowodzi? PIRACI ZABEZPIECZAJĄ PŁYTY PRZED NIELEGALNYM KOPIOWANIEM!!! Tak - to prawda. No cóż, nie ma się co dziwić. Był Józef z nagrywką może ukrąść ich wielogodzinny dorobek intelektualny - ktoś przecież musiał napisać cracki. Zamiast kupić u PP (Prawdziwego Pirata) za 15-20 zł zwykłą, beczelnie przegrywając CD, a tym samym pozbawiając „chleba” prawowitego właściciela. Cóż za chamstwo i brak poszanowania dla cudzej pracy!!

Rzeczywiście, paradoksalność takich zachowań przerasta ludzkie pojęcie. Ciekawi nas, kiedy piraci zawiążą organizację dbającą o ich prawa.

2. Druga sprawa - rozwój Waszego pisma (nie gazety). :))) Przeglądam sobie ostatnio c.w. do języka polskiego, patrzę, czytam, jakoś tak znamo. Wewnątrz podręcznika znalazłem kawałek Gamewalkera (11.2001) + skala ocen („dno + metr mułu” i te sprawy). Cóż, CDA jest naprawdę wszędzie.

Wiem, czasem aż się boję lodówkę otworzyć...

Pod tekstem zadania, np. - Wskaż językowe przejawy emocjonalizacji oceny osiągnięć poziom agresji językowej.

COoooOOoOOo!! Jaka, @#@@\$\$@, emocjonalizacja, no jaka, błędna grze-

Gdybyś miał wszystko, gdzie byś to pomieścił?

bolastonoga, agresja językowa?! Co za debil to wymyślił?! Skopię mu... ogródek! :P

- Znajdź w tekście neosemantyzmy, neologizmy itp.

Redakcja wyraża nieskrywaną radość z powodu tego, że doceniono nasze zabawy semiotyczne (ze szczególnym uwzględnieniem syntaktyki, pragmatyki i nade wszystko semantyki). Korzystamy z wszelkich znanych nam możliwości, jakie daje piękny język polski - i cieszymy się, że jest to zauważane przez twórców podręczników.

Uf, z tego wszystkiego to bym tylko „itp.” znalazł bez problemu. No, może jeszcze parę „neo” - w recenzji jakiegoś Matrixa...

He, he, he. Już widzę te tematy na przyszłorocznej maturze: „Smugler i Mr Jedi - z kim w literaturze antycznej utożsamiasz ww. bohaterów współczesnych”. :)))

Wasz stały czytelnik

Może raczej „motyw szmuglerstwa w

poezji romantycznej”, np. „Powrót taty”.

Przeciwnicy naszych redakcyjnych kolegów mogliby wtedy trawestować ów temat maturalny na literaturę „antypatyczną”, czego raczej wolelibyśmy uniknąć.

Generał i Tolkien

Argh. Recenzja Lord of the Rings autorstwa EGM (CDA x/02) wśród fanów Tolkiena nadal budzi gorące emocje. Zatem kilka słów wyjaśnienia. EGM lubi Tolkiena, jednak nie darzy go bałwochwalczą fanowską czcią. Czytał go już wtedy, gdy nie tylko was, ale i niektórych waszych rodziców nie było jeszcze na świecie! Trylogię zna niemal na pamięć i regularnie zagina nas w pojedynkach ze znajomości jej treści (wiele lat temu wygrał nawet taki teleturniej „Kosmiczny test”, właśnie z trylogii Tolkiena). Zatem wszelkie zarzuty o nieznamość czy brak kompetencji w tej sprawie itd. panowie fani/krytycy mogą sobie odpuścić.

Druga sprawa - otwierający i zamyka-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli co ciekawego o CDA w Internecie...

Źródła: fora CDP, GOL, ŚGK, TS, PRGK, serwisy internetowe itd., itd. (Za treść i formę listów nie odpowiadamy. Za to odpowiadamy na listy.)

Jesteśmy wkurzający!

„CD-Action denerwuje nas (bynajmniej) mniej dlatego że:

1. Uważają się nie wiadomo za kogo, za jakiś królów czy kogos

Cesarzy, cesarzy lodów waniliowych! Za króli(ków) uważaliśmy się 5 lat temu, ale nasze ambicje w tym czasie szalenie wzrosły. Zadwa lata chcemy osiągnąć status półbogów.

Nie jest to w żadnym razie prawda, a choć w żyłach niektórych redaktorów płynie błękitna krew - absolutnie nie uważamy, że w hierarchii społecznej stawia nas to wyżej niż czytelnika. (Proszę nam też wybaczyć śmiałość, ale pragniemy zauważyć, że słowo „bynajmniej” nie jest wcale -

wbrew opinii niektórych - synonimem „bynajmniej”. Sugerujemy to jedynie dlatego, że myślenie tych pojęć ujemnie wpływa na rozumienie tekstu. Mamy zbyt wiele szacunku do czytelników, by wytykać im bez wątpienia przypadkowe potknięcia językowe.)

2. Obrażają czytelników!

Comitu za bzdury chrzanisz, mrąkolagwo chondrylasta! :)

Z żalem stwierdzamy, że niektóre opinie wygłaszane w CDA można było właśnie tak odebrać. Z tego powodu wyrażamy skrupę.

3. Gazeta jest bez wyrazu!

Otwórz dowolną stronę - a zobaczysz MNÓSTWO wyrazów...

Postaramy się jeszcze bardziej uatrakcyjnić pismo, nadając mu coraz to nowe oblicza aż do momentu, w którym będzie jeszcze bardziej satysfakcjonowało czytelnika.

...i wogule jakoś tak”

I w strzegliwie tyż. To już argument nie do odparcia...

Jeśli nie sprawi to Panu nadmiernego kłopotu, prosimy o detale.

Antyfan i anty-antyfan

Wypowiedź antyfana antyfanów CDA...

„Widzę, że na siłę chcecie prowokować wojnę XXX z CDA. Jak idioci! Rzygać mi się tym chce, na każdym kroku, gnoicie CDA. Jak nie szanujecie redakcji to chociaż uszanujcie czytelników tego czasopisma. Może są wśród nas osoby, które czytają i CDA i XXX. A jak Ci się nie podoba CDA to dobrze, masz do tego prawo. Ale nie buntujcie wszystkich przed CDA. Żegnaj, było mi bardzo niemiło przebywać na tym forum. Jest to mój ostatni post. Bo z chamami nie mam ochoty przebywać.”

...I kontra antyfana...

„Wojna już (o klienta) się zaczęła. a tutaj

(przynajmniej ja) gnoje poziom piśmienictwa w CDA, a nie ludzi (bo wieżę, że po tylu latach są dość doświadczeni i mają dobry styl, lecz ktoś im na pokazanie klasy nie pozwala i piszą po lamersku) i nie czytelników bo to ich wybór (choć wolalbym żeby czytali XXX).”

Stoi taki jeden z batem za naszymi plecami i co napiszemy słowo dłuższemu dwusylabowemu - trzask po łapach. Nie będziesz mi się tu wymądrzał, cwaniaczku. To samo z trudniejszymi wyrazami. Na przykład - jeśli chcę napisać, że moje uczucia w stosunku do gry X są ambiwalentne... Auaaa!!! Chole... Co za służbista. W każdym razie gnoić też trzeba umieć, proszę pana Obornik-mena (bo jak nazwać tego, co gnoi? A?). Pisać bez błędów też trzeba się nauczyć. Zatem zanim zaczniesz gnoić poziom „piśmienictwa” (?) u innych, sam naucz się posługiwać w miarę poprawną polszczyzną.

Niezwykle nam przykro słyszeć te - niewątpliwie szczere - opinie na temat naszego pisma. Bylibyśmy wdzięczni, gdybyje Pan sprecyzował tak, byśmy w przyszłości - po ich rozważeniu - mogli uniknąć tych samych błędów.

„A tak poważnie to gdzie były błuzgi, no

jący recenzję wiersz to własny - autorski, przekład inwokacji z „Władcy Pierścieni”. Tłumaczenie poezji zaś nie polega na mechanicznym i wiernym oddawaniu sensu oryginału, a na poszukiwaniu polskich odpowiedników fraz, które jednocześnie oddają klimat, treść, rytm i rym tłumaczonego fragmentu tekstu. Stąd „co lasem władają” zamiast „pod niebem” w odniesieniu do elfów ma tę przewagę (według autora), że się rymuje (a u Skibniewskiej - nie...), jest rytmiczniejsza i chyba nawet bardziej pasuje do elfów (co ukończyły elfy u Tolkiena, no co?) niż owe niebo.

A na koniec dodam, że czytając teksty EGM wskazane jest wyposażać się w poczucie humoru. Bo bez tego można się troszkę - hm - wystawić na odstrzał. Oto przykład.

„W dalszej części artykułu ów osoba wspomina, do jakich starców należy i jak to (...) czytał dzieło mistrza - z tym, że sugeruje, iż czynność tę wykonywał w XX wieku, a nie XIX (jakby była wtedy dostępna). Co to ma znaczyć? Z tego, co wiem, trylogia Tolkiena została wydana w 1966...”

W Polsce, i owszem, EGM od dobrych 40 lat jednak czyta Tolkiena także po angielsku. Ale nadal w XX wieku. :)

...a to jest wiek XX, a nie XIX. (...) W każdym razie trylogii wtedy nie było, i basta. Albo „Wielkiemu Fanowi Tolkiena” w głowie się poprzewracało ze starości.

Andrzej Siedlecki, łowca baboli

A byli też tacy, co z powagą tłumaczyli EGM, czemu to nazwa owocu „mellon” otwierała bramę Morii (albo że Tony Tough NIE był dziewczynką). Ludzie, mniej powagi podczas lektury naszych tekstów!

Przekazaliśmy Generałowi wszelkie uwagi - obiecał je rozważyć. Jednocześnie informujemy, że wspomniane powyżej błędy nie były spowodowane niewiedzą autora, ale lekko żartobliwym tonem, w świetle którego recenzja ta była pisana. Rozumiemy, że żarty niezrozumiałe są żartami złymi - i w przyszłości będziemy na ten aspekt recenzji Generała uczuleni.

Odezwa pokutnika

Droży Rodacy! Chciałbym poruszyć pewną kwestię, która, jak mi się wydaje, jest dość ważna. Mianowicie dotyczy to wszelkiej maści listów pisanych do CDA. Niech każdy, kto coś napisał, przeczyta swój tekst, najlepiej kilka razy. Po co? Otóż, po to, aby uniknąć bezsensownych wypowiedzi, które wpływają do skrzynki mailowej CDA. Wiem, co piszę, bo sam napisałem maila do CDA. „Cóż w tym dziwnego?” - zapytacie. Rzecz polega na tym, że ja właśnie nie przeczytałem dokładnie tego, co wysłałem, a potem zostałem kochany, szanownego (tu jeszcze dużo komplementów - całkiem serio) Smugglera. I wiecie co? Nie uważam, bym na tym stracił. Znaczący na tym zmieszaniu z błotem. Myślę nawet (nawet raz mi się udało), że wyszło mi to na dobre. Udowodniło, że należy myśleć, co się robi, co się pisze i że w ogóle trzeba myśleć. Odpowiedzi napisane przez Smg. wcale nie są ironiczne itd., tylko dlatego, że on tak chce (a chyba jednak trochę chce). Otóż, chciałem uświadomić drożym rodakom, że takie odpowiedzi mają na celu nie tyle ośmieszenie piszącego, ile dać mu do myślenia nad tym, co zrobił/napisał itd. (niepotrzebne skreślić). (...)

Paszczak

Dziękujemy Panu serdecznie za próbę usprawiedliwienia i zrozumienia dla naszego kolegi. Redakcyjnemu gremium jego odpowiedzi również nie wydawały się złe, może czasem niestosowne. Należy jednak również patrzeć na to, jak odbiera je ogół czytelników. Ze względu na dobro pisma i jego wizerunek nie możemy wciąż tolerować takich praktyk.

Co byś zrobił?

Smuggler, co byś zrobił, gdybyś dostał swoje łapy mail o treści „Wasze pismo jest do łufy, solucje piszecie beznadziejne, w ogóle jak tacy starzy profesjonalści mogli się tak zeszmacić?! Jesteście popierającym piractwo kolektywem bezimiennych robotów! Rzućcie tę badźwiewną formułę i zacznijcie pisać tak jak kiedyś w starych pismach! Aha, i nie odpowiadajcie na łamach, bo i tak nie kupicie waszej gazetki... Nie odpisujcie wcale albo odpiszcie mi na konto mailowe. Podpisano: Przedsiębiorca Pogrzebowy” - czy byś: A. Zaczął się rozglądać za żardzewnymi grabiami? B. Puścił list na łamach ze zjadliwym komentarzem? C. Olał pacana? D. Podwinął ogon i odpisał grzecznie, choć buc był beczelny (ale nie rzucał mięchem)?

Bo ja, nie ma się co chwalić, wystosowałem mail o powyższej treści do konkurencji. A ci... podwinęli ogon i grzecznie odpisali, że mamy demokrację, a taka, a nie inna jest formuła ich pisma i „nie zamierzają z siebie robić drugiego CDA”.

Koledzy z konkurencji mieli rację, a ich odpowiedź była jak najbardziej poprawna, grzeczna i wyważona. Redakcja CD-Action jednak raczej by list w ogóle pominęła, gdyż jest on niekon-

struktywny i pełno w nim oszczerstw - w szczególności dotyczących tego, jako byśmy popierali piractwo.

W zależności od nastroju każda z tych możliwości jest prawdopodobna. Przy czym C i D są dużo mniej prawdopodobne niż A i B. A tak na marginesie - niełatwo zrobić z siebie drugie CDA. Wielu próbowało...

Co za banda tośi, jak można było tak się zeszmacić za garść marnych złotych tówek tudzież kilka złotych więcej...? Kim byście byli, gdybyście wzięli w d... każdemu idiotcie zasypującemu was bluzgami. Szkoda gadać. (...)

Pozwolimy się z Panem nie zgodzić. Nie uważamy grzecznego i konkretnego odpowiadania za przejaw zaprzeczania się - to kwestia kultury osobistej.

Daj se luz. Każdy tak odpowiada, jak uważa za słuszne i jak mu naczelny pozwala. :)

Dobra, kończę, bo na zegarze godzina 3:25, a ja mam przed oczami dziwny elfekt, tfu, efekt mgły ((c) 2002 Lorrain; mam nadzieję, że się nie obrażisz...)

Doktor Woland Extraordinaire

Urozmaicajmy bluzgi :)

Czemu bluzgi CDA są tak mało urozmaicone? Ciggle tylko „!@&%\$!!!%6^@” lub „CDA to *****!!!”. Może zrobić minikonkurs na najfajniejszy bluzg? Ja osobiście uważam, że jesteście bandą chendorzonych gamratek hanzy gerylasów, którzy wrażli wam drzewca swych rochantyn w rzyć, lżąc niemiłosiemie. Dla postronnych - to wszystko po polsku!

MAH3, też z Żyrardoowa

gdzie??? Nikogo nikt nie obraził, większe ciekawostki i wiązanki słyszy się i widzi w parlamencie. I co? I nic. Zwykła konkurencja. Te rzekome bluzgi to taki humor, a że czasem nie ma poczucia humoru to inna historia.”

A, takowe bluzgi (shit, g*** itd.) to „taki humor”? No, to poźartujmy sobie szampańsko: jesteś big qpa. Ha! ha! ha! ...Co, czemu się nie śmiejesz? Nie masz poczucia humoru? (Aha, rozumiem: jak MY mówić na kogoś „kupa” - to być dobra dowcip. Ale jak ktoś NAS tak nazwać - oooo, wielka obraaaza być mnóstwo za bardzo! No nie?)

Uważamy mimo to, że nie jest to humor najwyższych lotów. Co więcej, może być zinterretowany niezgodnie z zamiarami i przez to zranić.

Kompleksy Smugglera

„Wielu ludzi drażni CDA. Hej to wolny kraj, tylko powiedzcie co was tak drażni? Czy opiewane już „chamstwo” w listach do redakcji, które osobiście też mnie razi, ale z innych powodów. Nie podoba mi się, jak człowiek po 30-ście naśmiewa się z 12-15-latków. No ale skoro robi to namiętnie i na

jedną nutę od tyłu lat, coś w tym musi być pasjonującego... może leczy kompleksy...”

Albo lecę uraz z czasów, gdy byłem molestowany przez wściekłą krowę (a miałem wówczas 89 lat)? Albo jestem agentem Nin(ji) i do pracy chodzę w kabaretkach? Oj, można takie teorie długo wysnuwać...

PS Z chęcią chciałbym mieć znów góra 20 lat, bo wtedy wyśmiewałbym tych 12-15-xx-latków z dużo większą energią i pasją - ale cóż zrobić... starość. :(

Tego typu odpowiedzi nie były próbą leczenia kompleksów naszego redakcyjnego kolegi, a jedynie charakterystycznym dlań sposobem wyrażania przekonań. Nie ukrywamy, że niekiedy odpowiedzi te świadczyły o pewnej nadpobudliwości - niejednokrotnie celowo prowokowanej przez czytelników. Dłuższe leczenie sanatoryjne, na jakie wkrótce się uda, powinno pomóc...

Dziwności

Kiblowy krytyk

„XX i XX są już kultowymi gazetami XXX był

nowy ale miał swój klimat a CDA to kicz gównienko ich recenzje są tak płytkie, że ciekawsze teksty czytam w szkolnym kiblu na ścianie jak się odlewam”.

Zatem - albo w szkole masz wyjątkowo uzdolnionych literacko kumpi (postaraj się im dorównać...), albo teksty w stylu „Kaśka to stara [fiu, fiu]” doprowadzają cię podczas siusiania do intelektualnego orgazmu (albo nie tylko?). Czy jest to jednak powód, by chwalić się publicznie?

PS Nie zapomnij potem umyć rąk.

Taka odmienność stylów tych tekstów spowodowana jest zdecydowanie różnym typem „odbiorcy docelowego” pisma i tego, co jest napisane na ścianie w toalecie. Z żalem stwierdzamy, że mimo wszystko nie możemy zmienić profilu na taki, który by Panu odpowiadał.

Sataniści z CDA!

Dark Elf: Taaak. DOKŁADNIE TAK!!! Nie dość, że dał Sina (sin (ang) - grzech :P) to jeszcze na płytce z Sinem znajduje się równiutkie !!!!666!!!! MB. Hmmm, już wiem skąd ta

sprzedaż i nakład.... Smugg podpisał traktat... Zgadnijcie z kim...

Zaiste - niezwykle to przypadek! A może to taki żart programistów, adresowany dla uważnych użytkowników? Zdecydowanie zapewniamy, że granie niesie z sobą żadnych treści satanistycznych

pecet007: Zastanawiające się jest czego to ludzie nie robią żeby tylko dostać się do „Schwytane w sieć” To oburzające, i demoralizujące zarazem.

He, he! :)

wildwolf: wszyscy wiedza czemu maja taki naklad - bo tyle ludzi kupuje z ciekawosci - jak wiadomo ciekawosc to pierwszy stopień do piekła... buhahahahahaha...

Karl_o: Ojjoj ale się narobiło!/: Dobra, powiem wam prawdę. Przybyłem tutaj aby zniszczyć Ziemię. Jak nie dacie mi zaraz jakiejś dziewicy i miliona \$ to zniszczę cały świat!!! Buahahahahahaha!!!

biały kot: Ehhhh, z dziewczą to może być ciężko...

A raczej po polskiemu, gdyż po polsku pisze się „chędożonych” i „rohатыn”, a zamiast hanza gerylasów lepiej powiedzieć „oddział partyzantów”. :) (Co, czytuje się Sapkowskiego? To uważaj na broń konfesjonalną!) Ale poza tym pomysł się nam podoba. Z pewną ulgą przeczytałem np., że jestem „męskim narządem rozrodczym o przerwanej ciągłości tkanek”, a nie jak zawsze w pewnego typu listach „ty @#\$\$% złamany!!!”. Zawsze to jakaś odmiana...

Gratulujemy szerokiego zasobu słownictwa, wynikającego niewątpliwie z dużej świadomości językowej i niebywałego czytania. Jednakowoż uważamy, że jakiegokolwiek znieważanie innych osób jest „nie na miejscu”, w szczególności w piśmie przeznaczonym dla młodzieży.

Panopticum

Oto recenzja jaką napisałem o waszym piśmie na lekcję języka polskiego. Cała klasa zbijała ze śmiechu :)))))) Dzięk za piątkę!!!

Dno, czyli poniżej poziomu przyzwoitości

Od kilku lat dostępne jest znane wszystkim komputerową czasopismo „CD EJKSZON”.

Jak widać znane jest nie tylko komputerową, ale nawet komputer-baranką.

Gratulujemy oceny bardzo dobrej i jednocześnie wyrażamy ubolewanie pod adresem polskiego systemu szkolnictwa (celowo pozostawiliśmy oryginalną pisownię listu). Jeśli jednak jest Pan dyslektykiem, przepraszamy. Choć i dysleksja nie usprawiedliwia rażących błędów stylistycznych (i nie tylko), jakie pojawiły się w dalszej części Pana pracy.

Ten co miesięczny miesięcznik ukaże się co miesiąc z miesięcznym opóźnieniem w kioskach RUCHU i sklepach z prasą.

Jeśli ktoś jest tutaj opóźniony, to raczej nie my (przynajmniej pod względem gramatyki i ortografii)...

Myli się Pan - w przypadku CD-Action lepiej raczej mówić o miesięcznym wyprzedzeniu. Jeśli jednak do kiosku, w którym się Pan zaopatruje w pismo, dochodzi z opóźnieniem, proszę to zgłosić - postaramy się o interwencję.

Na co miesięcznych, dennych, starzych, porzysowanych, niedopalonych i zawirusowanych płytkach znajdują się gry i programy z w/w wodami. Cechą rozpoznawczą tejże gazety jest również kilkuletnia niecałkowicie pełna wersja gry która po jednorazowym urzyciu i przetopieniu nadaje się jedynie na słabej jakości smar do czołgu. Po przeczytaniu pierwszych ze stron stwierdzam, iż gazeta mimo swojej tematyki jest poważną konkurencją dla „Anonsów”.

Nie wiem, czy to prawda, bo nie czytałem rubryki z anonsami. A skoro już

ty ją czytasz, zamieść tam też własny: „odrobinę oleju do głowy, może być mocno zużyty, byle tylko był, kupię - pilne”. A za gazetę to się jeszcze policzymy. :)

Po przeczytaniu kolejnych 30 kartek samych recenzji można zauważyć wiele błędów ortograficznych i stylistycznych a w tym rażącą liczbę powtórzeń!!!

Oj, tak - szczególnie często powtarzają się literki „a” i „e” - czasem w jednym słowie kilka razy. Swoją drogą - znasz to przysłowie o kimś, co zauważy słomkę w cudzym oku, ale nie widzi belki w własnym?

W miarę czytania Pana listu coraz bardziej utwierdzamy się w przekonaniu, że pisał go Pan w tonie żartobliwym. Jeśli było tak w istocie, przepraszamy wszystkich za nasze - nazwijmy rzecz po imieniu - ośmieszanie się wynikające z niezrozumienia przestania Pańskiej wypowiedzi.

Na kilku ostatnich stronach czasopisma znajduje się dział z listami czytelników. Uderzające jest chamstwo udzielanych odpowiedzi. Tutaj można zacytować odpowiedź na list chłopca proszącego jedynie o kilka tapet Skody i Alfya Romeo. Redaktor odpisując ukazuje swoją artystyczną duszę słowami „A jak nie - to w ryj?”.

O, przepraszam - „a jak nie, to w buzię”. Teraz brzmi lepiej, prawda? A jak chcesz się przekonać, co to jest „uderzające chamstwo” - poczekaj, aż cię dopadniemy z gumowym bejsbolem i kurczakiem w dłoni (w odwecie za gazetę).

Czy to list żartobliwy, czy nie - ma Pan całkowitą rację, że tego typu słownictwo nie powinno się w żadnym razie pojawiać na łamach. Autor owego komentarza i korekta poniosą konsekwencje zaistniałego zdarzenia.

Podsumowując fakty kupienie tej gazety (dwa gumowe bejsbole!!! - Smg) jest równoznaczne z wyrzuceniem pieniędzy w błoto. Dla zainteresowanych tanim papierem toaletowym lub sztuką origami to idealny produkt. Cena wynosi ok. 20 złotych”.

Łukasz Kuczkowski

Nie wiem, w której klasie postawili ci za to piątkę. No, chyba że była to ocena sumaryczna: 1 za styl, 1 za ortografię, 1 za trzymanie się faktów, a do tego 2 za chwilę rehotu - ale nie z treści recenzji, a raczej z jej autora. Ale cóż „taka Rzeczpospolita, jak jej młodzieży chowanie”. Bieeedna Polska.

PS Bardzo trafny tytuł nadałeś własnej - hm - elukurbacji. Trudno o jej celniejsze podsumowanie. Za to masz u nasz szóstkę... walnięć gumowym kurczakiem.

Ladies' (SHOCK) Corner

Kiedyś opowiadałam swojej małej siostruni bajkę o martwym lwie. Jest

to opowieść o szcztłkach lwa, wokół którego zbierały się całe stada sępów, aż w pewnym momencie jeden z nich podleciał, złapał za oko, wyrwał wraz z kawałkiem mózgu i odleciał, ukazując w oczodole lwa białe robaczki objadające go od środka (wcale nie jestem sadystyczna). ;) Nagle usłyszałam ze strony małej pełne bulwersacji i obrzydzenia „gu”.

Błeeeeee! Co to za obleśna bajka?! :(((Guuuuuuuuuuu... a nie bajka! Pfee. Tfu! Pfu. Fui.

Bajka to zaiste szokująca, zdecydowanie nie popieramy Pani działań. Wbrew pozorom takie opowieści mogą się dziecku utrwalić w pamięci i ujemnie wpłynąć na jego kondycję psychiczną.

Musiłam przestać opowiadać o dalszych losach lwa, lecz nie przeczytałam rozwijać historii anderse- no- i grimmpodobnych, bo to one ukazują naturalistyczne reakcje mężczyzn. Dla przykładu podam bajkę o śpiącej królewnie. Wiadomo, że królewna tylko po dotknięciu kolca (jeśli to nie kołec - to przepraszam za pomyłkę, nie pamiętam zbyt tej bajki) dała sobie przydomek „śpiąca”. Ale czy ktoś, kiedyś zadał pytanie, jak w tym momencie poczuł się mały bezbronny kolczus? Nie dość, że musiał ciągle sterczeć w urzędzeniu do przedzenia, to jeszcze podeszła do niego wielka poczwara, dotknęła go... nie, to zbyt delikatne określenie... WYKORZYSTAJA go i jak gdyby nigdy nic, poszła sobie spać, nie poczuwając się do odpowiedzialności za los kolca. Śpiąca królewna zachowała się zupełnie jak MĘŻCZY- ZNA. Przyszła, zrobiła, co swoje (...) i odpłynęła w krainę snu, nieświadoma nawet wyrządzonego bólu.

...O, mój Bożeee! Feministka!!! Aaaa... Ratunku!!!

Gratulujemy niezwykle inteligentnego, acz niekoniecznie prawidłowego rozumowania. Niezwykle zabawne spostrzeżenia.

Albo bajka o Czerwonym Kapturku. Każdy pamięta te pytania: „babciu, a dlaczego masz takie wielkie oczy?” lub „babciu, a dlaczego masz takie wielkie zęby?”. Gdyby nie reakcja wilka (zjedzenie Kapturka - na zdrowie), dziewczyna zadawałaby dalej pytania „babciu, a dlaczego masz takie małe piersi?”, „babciu, a dlaczego masz taki nieświeży oddech?”, „babciu, a dlaczego masz nieogolone nogi?”. Takie pytania padają z ust udających nieświadomych mężczyzn. To ONI zwracają zawsze uwagę na nasze (kobiety) mankamenty, niedociągnięcia natury! Żadna kobieta nie powie drugiej kobiecie „słuchaj, twój makijaż wygląda jak nieudana próba pomalowania się w toalecie podczas hamowania pociągu”.

Ale też żaden facet nie powie drugiemu „nie mogę patrzeć, jak obgrzysz paznokcie u nóg”. Poza tym MY uważamy, że pierdnięcie może być zabawne. :)

CD-Action nie jest miejscem na analizowanie stosunków damsko-męskich, choć nie możemy się powstrzymać przed pokusą zacytowania dowcipu „co sprawia największą przyjemność kobiecie? Świadomość własnej urody? Nie. Jej brak u innych kobiet”. Przy okazji - znów - gratulujemy niezwykle błyskotliwej interpretacji.

I co my, kobiety, możemy z WAMI zrobić? Wiemy, że istnieją mężczyźni, którzy doskonale znają nasze problemy, lecz okazują się homoseksualistami. A co z resztą facetów? Czy pozostaje nam zaakceptować ten podgatunek istot małorozumnych? Czy też mamy dalej udawać podporządkowanie na rzecz wytresowania was? I to drugie wychodzi nam, kobietom, najlepiej! Życie nadal w nieświadomości, że to wy nas zdo- bywacie, my i tak po wsze czasy będziemy wami kierować!!!

Uważamy, że mimo wszystko idealnym rozwiązaniem byłoby równouprawnienie - nie zaś jakiegokolwiek zwierzchnictwo i patrymonialna pozycja którejkolwiek ze stron.

Już dawno ktoś (*) powiedział „my rządymy światem, a nami kobiety”.

Pozdrawiam wszystkie wyzwolone kobiety, wspinając redakcję, Smug- glera, który musiał to czytać - i mój kochanego Lewego z Płocka.

Doskonale zna twoje problemy? :)

PS Jesteście gorsi od KAWAII, gdyż KAWAII zamieściło zdjęcia waszej nowej siedziby (bardzo ładna). No i co numer na łamach czasopisma ukazywane są zdjęcia Mr Jediego, w dodatku topless!!

Heteryczka

Nie możemy odpowiadać za zabieg redakcyjnych kolegów, które uznajemy za wątpliwą reklamę pisma. CD- Action jest magazynem poważnym, kierowanym do osób, które są zainteresowane rozrywką komputerową, nie zaś tymi, którzy o niej piszą.

My nie jesteśmy pismem, w którym naruszane są wartości, propagowana magia (wiem, jest napisane „manga” - ale kto by to czytał dokładnie), pornografia i obce rdzennie Prawdziwym Polakom, zdegenerowane przejawy egzotycznej kultury!!! ;)

A zdjęcia topless (facetów!) w ogóle się nam nie podobają!

(*) wiem, kto - ale nie będę szpanował znajomością nazwisk. Tym bardziej, że to wiedza na poziomie gimnazjalnym :)

Pornopticum :)

(...) Wasze, co najmniej głupawe podteksty erotyczne, nie zawsze są takie śmieszne, a z CDA powoli robi się softporno dla 13-latków.

Znam takich (niekoniecznie 13-latków), co podniecają się nawet na widok nagej... prawdy. Ale nie odpowiadam za ich nadmierny poziom testosteronu (albo i estrogenów?) oraz chore skojarzenia podczas lektury. Każdy widzi to w tekście, czego mu brak w życiu.

Pana spostrzeżenie dziwi nas niezmierznie, gdyż w tekstach staramy się unikać wszelkich treści, które mogłyby być opacznie zrozumiane lub niewłaściwe dla dziatwy. Będziemy wdzięczni za wskazanie miejsc, w których znalazł Pan owe oburzające materiały, postaramy się zaradzić tej sprawie i przedsięwziąć kroki, które będą miały na celu uniknięcie podobnych incydentów w przyszłości.

A poza tym zauważyłem jeszcze coś, napiszcie jaką niepochlebną opinię na wasz temat zamieściliście nie gdzie indziej, jak w Panopticum.

Niepochlebne i głupie - w Panopticum. Niepochlebne ale mądre lub w miarę mądre - w innych miejscach w AR. Sprawdź gdzie znajdziesz swój list.

Naprawdę, nie wszyscy są wami zachwyceni, a wy od razu dajecie do zrozumienia, że taki list to dno i beznadziejna. Prawda?

decks

Tylko w wypadkach gdy brak zachwyty wyrażony jest chamsko lub głupio w stopniu wyższym niż AR-owska norma (wysoka przecież...) przewiduje.

Ludzie i ludziska

Czy zdajecie sobie sprawę, że wasza farba j* i po paru stronach kręci mi się w łbie tak, że nie mogę utrzymać szklanki z wiśniówką?**

Grzesio

To teraz już wiem, czemu po każdej redakcyjnej imprezie tak mi łeb pęka! Od oparów farby drukarskiej!!!

Niestety jest to od nas niezależne. W tej sprawie skontaktujemy się z drukarnią, by podjęto stosowne kroki.

Muszę was jednak pochwalić za umiejętności marketingowe. Gdyby nawet wasz magazyn wychodził na Antarktydzie, zwiększylibyście jego sprzedaż przez dodawanie lodu gratis.

Lamerman

A na Saharze - poprzez dołączanie kremu na odmrożenia. :)

Dziękujemy za pochwały, choć tę analogię uznaliśmy za nie do końca trafną. Łód na Antarktydzie to zjawisko powszechne i ogólnie dostępne. Zaś nasze pełne wersje i gadzety dodawane do pisma tak sklasyfikowane być raczej nie mogą.

Cześć, piszę od was po raz pierwszy. Czytuję wasze czasopismo już prawie od 1995.

Nie zaimponujesz mi tym. Ja odpowiadam w CDA na listy od połowy 1954 r.

Słowo „prawie” jest w tym kontekście wysoce adekwatne, gdyż CD-Action ukazuje się od 1996 roku.

Mniejsza o szczegóły, mam do was parę pytań.

1. Czy są plany Max Peyn 2

Ja mam tylko plany Wrocławia. Ale kiedy czytałem, jak przerobiłeś ten tytuł - czułem duży peyn inn may azz! :) Planu stworzenia sequela Max Payne'a faktycznie istnieją.

Jeśliby odnieść się do reguł marketingowych rządzących show businesssem - sequel tego przeboju niewątpliwie pojawi się na rynku.

4. Co mam zrobić, by uruchomić Deathtrap Dungeon.

Ja zacząłbym od włożenia CD do napędu i dokładnego przeczytania instrukcji, w której - choć to zabrzmi niewiarygodnie! - opisano tę szaloną tajemnicę...

W razie kłopotów z uruchomieniem gry sugerujemy zapoznać się z jej dokumentacją. Jeśli i to nie pomoże, prosimy o dokładny opis problemu - postaramy się w ramach możliwości pomóc.

Ogółem rzecz biorąc wasze czasopismo jest na pierwszym miejscu na mojej liście (choć deczko drogacine)

Tiger (331 z dopiskiem w sieci)

Ogólnie rzecz biorąc, twój list sprawił nam deczko radości, zaś o co ci chodzi w tym nawiasie obok ksywki - tego nikt u nas nie potrafi wyjaśnić. Gumowy kurczak z wysiłku aż się zwulkanizował i zniósł kauczukowe jaja (oba) - i nic. Nadal nie wiemy - osssoo hoozzli...

Serdecznie dziękujemy za ciepłe słowa.

Czemu niektórzy redaktorzy mają kilka ksywek?

Mają, widać, bogatą osobowość i problemy z tożsamością.

W większości przypadków podpisują się własnymi „rdzennymi” ksywkami, niekiedy tylko dostosowując je do treści artykułu bądź tematyki. Pozwalamy sobie na takie zabiegi, ponieważ uważamy, że najważniejsza nie jest osoba autora, ale treść artykułu.

Czy wiecie, co teraz robię (oprócz pisania listu)?

Zlzz

No jasne. Ale nie powiemy, bo znowu będą narzekać, że lansujemy seks na łamach. Jest też inna możliwość - w takim razie nie pomyśl ręk: tej z listem i tej z miękką papierową taśmą!

Z przykrością stwierdzamy, że nie. Zbyt mało danych, by ekstrapolować sensowną odpowiedź.

Nie podoba mi się, że Click zryna od was klimat. (...) Odpowiadając chamsko albo z jajem. Powinniście to z nimi uzgodnić.

Inferno z Siedlec

Już to uzgodniliśmy. W miesiące liczące 31 dni to my odpowiadamy z jajem, a oni chamsko. W te krótsze - na odwrót. Dodatkowo w numerze kwietniowym robimy ogólną chamowę (jak widać), a oni nie tylko robią sobie jaja, ale na dodatek je malują w różnokolorowe wzorki - i w koszykach wystawiają na widok publiczny. Wstręciuchy.

W CDA nie pojawią się już w ogóle niepoważne i chamskie odpowiedzi - ukróćmy już ten proceder.

Nie wiem czy pod dobry adres wysłałem maila ale prosto o temat mówię sam za siebie nie wiem kto pisze te artykuły i kto korektę robi ale chyba domaga się zwolnienia przeciw wy takie głupoty pisać.

Korekta, po lekturze tego listu - faktycznie domagała się zwolnienia w trybie natychmiastowym. W trosce o własne ciągle jeszcze zdrowie zmyśły.

W przyszłości nie planujemy redukcji zatrudnienia, jednak będziemy wdzięczni za konstruktywną krytykę, która pozwoli nam poprawić jakość publikowanych u nas tekstów.

Taki artykuł „GRY i PC? Perspektywy roku 2002” i mam pytanko, co to za fotki koło siebie technologie z różnicą 15 lat jak nie więcej co za ściemajakiśXT marny i koło niego XBOX ludzie jak jusz walcie ściemę to walnijcie jakiegoś PC w fajnej obudowie i z 20" LCD a nie XT.

I na czym będzie wówczas polegała ściema?

Ma Pan rację, sugerowany przez Pana typ sprzętu rzeczywiście lepiej by się komponował z tekstem. W przyszłości podobnych niedopatrzeń postaramy się unikać.

Poza tym, czy wy graliście na konsoli kiedyś - przecież tam jest biedna grafika do bani powiedziałbym na konsolach to nie grafika efekty kakaowe i gry biedne (chyba że was świat pokemonów fascynuje)

Pikaczuuuuuuuuuuu! ...Co mówiliście?

My, recenzenci, interesujemy się gramy wszelkiej maści, bez względu na różnice tematów.

jak byście walnęli fotki na czasie to koło tych XT powinny stać atarynki 2600 wyglądające jak farelka i joye od 8 bitowców i to było by porównanie.

Może jednak warto - oprócz oglądania

obrazków w tekście - poczytać tekst?

Dziękujemy za tę opinię, jednak sugerujemy bardziej uważne zapoznanie się z treścią artykułu - uważamy, że takie zdanie nie poprawiłoby czytelności ani ideowej wymowy tekstu.

Poza tym pamiętam jak kiedyś test oglądałem wasze czasopismo i co widzę testy sprzętu na 1 stronie jakaś grafa na 250 klatek na sec na drugiej przy teście innej karty ma 200 i co wy ostawiacie patrzalem ten sam sprzęt tylko grafami się różnią tylko i inne wyniki nie kumam was ktoś wam kasę daje za drukowanie głupot.

Pocieszę cię, że my też tego - listu - nie kumamy. Ni w ząb! A za wydrukowanie tej głupotki jakieś 500 zł mi wpadło. :) Dziękis!

Nie jest to w żadnej mierze błąd - tak duże różnice w wyświetlaniu liczby klatek na sekundę spowodowane są właśnie odmiennymi kartami graficznymi.

Dla mnie CDA to lamerska gazeta i prawie same głupoty są w niej (nie było nawet recenzji Tactical Ops Assault on terror [oj była, była! - Smg. Nie tylko Opsa ale i H-opa-sa do lasa nawet...]) a nie tylko CS-a wspomagacie i w ogóle Q3 i wszystko co jest na tym engine.

CS-a? A gdzie, i kiedy, widziałeś w CDA coś o CS-ie? A najbardziej to ostatnio wspieramy UT2003 i Unreal 2, i Doom 3, które - jak wiadomo - powstały na engine'ie Q3. :P Zgadza się wszystko - prócz faktów.

Redakcja nie jest zobowiązana jakąkolwiek umową z żadną firmą developerską - nie może zatem być tu mowy o faworyzowaniu gier opartych na engine'ie Quake 3. Recenzowane są po prostu takie gry, jakie trafiają do redakcji. Faktem jest, że spora ich część bazuje na engine'ie graficznym ID Software - tu ma Pan całkowicie rację.

PS I tak klimat to był w dukenuken 3d, a nie quak 1 czy innych g** nie graliście i nie wlicie i głupoty pisać.**

Patryk

Zapewniamy, że własne opinie opieramy tylko i wyłącznie na doświadczeniach. Dziwi nas uwaga Pana na temat tego, że Duke Nukem 3D nie przypadł redakcji do gustu - w rzeczywistości ma on w składzie CDA bardzo dużą liczbę miłośników.

Teraz już wiemy, że głupoty piszemy. Też potrafię rymować, a co - umiem się zachować! Nie wiemy za to, czemu połowa redakcji po lekturze tego listu turlała się po podłodze? Albo skakała na jednej nodze.

odpisywali i rymowali...

Smuggler & Mr Jedi ludzie ze stali, co się boją robali a dopisywał się Qn'ik, który zrobił unik



Tipsy

☒ American Conquest

Naciśnij [Enter] i wpisz: **money** - dostaniesz 50 000 wszystkich surowców.



☒ Command & Conquer Generals

Graj Rosją. Otwórz konsolę i wpisz: **Russia:Yuri_Relived**, a jednostki będą się nazywać tak samo jak w starych grach z cyklu C&C.

☒ Ghost Recon: Island Thunder

Naciśnij [Enter] na klawiaturze numerycznej - by włączyć konsolę, wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie wyjdź klawiszem [Esc]:

mark - zaznacza miejsce teleportacji
mark2 - zaznacza 2 miejsce teleportacji
extremepaintball - tryb paintball
loc - pokazuje współrzędne lokacji
boom - wstrząsa ekranem
setgama - ustawia gamę w zakresie 0,0-1,0 (standardowo 0,5)
names - włącza nazwy obiektów
squirrelkite - wyrzutnia wiewiórek
god - popełnia samobójstwo
rock - przejmuje bazy wroga
teamsuperman - god mode dla zespołu
teamshadow - niewidzialność dla zespołu
teleport - teleport
spawn - teleportuje do ustawionych lokacji
toggleshowactorstats - pokazuje statystyki aktorów
toggleai - włącza/wyłącza AI
tracers - włącza/wyłącza tracery
toggleshowframerate - pokazuje fps-y

☒ Harry Potter i Komnata Tajemnic

Miotła 2000
 Drugiego dnia w szkole masz się udać na ćwiczenia w Quidditch. Jeśli uży-

skasz ocenę B lub lepszą, dostaniesz od kapitana latającą miotłę Nimbus 2000. Możesz na niej latać po terenie szkoły, ale tylko w dzień. Nie możesz także wlecieć do szkoły, a wylądować będziesz mógł jedynie w miejscu startu.

Nieskończone życie

W Komnacie Tajemnic zniszcz znajdujące się na ścianach obrazy, a otworzysz przejście i będziesz miał nieskończone życie oraz 100 punktów dla Gryffindora.

Karty czarodziei

Wiele z nich znajdziesz w skrzyniach w Borrow oraz Diagon Ally. Bardzo szybko można je także zdobyć, grając w gry Neville'a, przede wszystkim wyścigi na miotle.

Wielej skrzyń ze skarbami

Gdy nauczysz się zaklęcia Incendio, a dodatkowo masz Nimbus 2000, leć w górę, a następnie w puste miejsce pośrodku zamku. Wyląduj tam, a potem zapal wszystkie świece zaklęciem. Pojawi się skrzynia - w niej znajdziesz karty wiedzy lub czarodziei.

Mnóstwo fasolek wszystkich smaków Bertiego Blotts

Udać się na wieżę Gryffindoru - w rogu coś zobaczysz. Zaatakuj to za pomocą Flipendo, a wypadną trzy fasolki. Ponieważ dalsze ataki nic nie dadzą, cofnij się nieco za róg i wróć tu ponownie. Tym razem zadziała - wystarczy powtarzać do momentu, aż będziesz miał pełną torbę.

Fasolki - sposób drugi

Gdy zdobędziesz Nimbus 2000, zabaw się w przelatywanie przez unoszące się nad Hogwartem kłęgi. Niebieski to 10 fasolek, żółty - 1, czerwony - 3, a zielony - 2.

☒ Realm Of Hepumia

Wpisz podczas gry:
WILDMAGE - nieskończona amunicja
GETALIFE - 12 ekstra żyć
TAKSFREE - 1500 sztuk złota
THERMION - zabija wszystkich wrogów
ELEKTRON - jak wyżej

☒ Test Drive

Wszystkie wozy i trasy

Aby mieć do nich dostęp w trybie kariery, kiedy tworzysz nowy profil - wpisz się jako: **KDYNBFCH**.

Dodge Viper GTS G4

Aby go odblokować, najpierw musisz ustanowić nowy rekord trasy, następnie wpisać się na listę jako: **KQXYKGVY**.

Aston Martin i Jaguar

Aby mieć dostęp do Aston Martina db7 SOUNDMAX, Jaguara XK-R SOUNDMAX i Jaguara XKR Analog Devices, musisz



ustanowić nowy rekord trasy, następnie wpisać się na listę jako: **SOUNDMAX**.

Superprzyspieszenie

Wybierz Ferrari, a podczas wyścigu, gdy tylko będziesz chciał uzyskać maksymalną prędkość - wciśnij klawisze [Z] i [R].

Dodge Viper GTS

Musisz wygrać wyścig na trasie 27 w Story Mode.

Dodge Viper GTS-R Concept

Musisz albo pokonać Clarka we wszystkich wyścigach, albo wygrać wyścig na trasie 45 w Story Mode.

Ford GT

Musisz pokonać Vasily'ego we wszystkich wyścigach.

Ford Mustang

Musisz wygrać wyścig na trasie 7 w Story Mode.

Jaguar XJ220

Musisz wygrać wyścig na trasie 33 w Story Mode.

Reese's Chevrolet Camaro

Musisz wygrać wyścig na trasie 9 w Story Mode.

Shelby Cobra 427 SC

Musisz wygrać wyścig na trasie 5 w Story Mode.

Skeeter's Chevrolet Chevelle

Musisz wygrać wyścig na trasie 26 w Story Mode.

Końcowe bonusy

Po ukończeniu Story Mode w dowolnej lokacji odblokujesz tamtejsze trasy w trybach Single Race i Cop Chase, a dodatkowo otrzymasz jeszcze parę wozów.

Zależnie od miejsca będą to:

San Francisco: Chevrolet Corvette L-88, Jaguar XK-R, Lotus Espirit V8 oraz Lotus Elise.

London: Chevrolet Chevelle SS 454, Skeeter's Pontiac GT0, a także Aston Martin DB7 Vantage Police Car, Lotus Espirit V8 Police Car i Jaguar XK-R Police Car - te ostatnie tylko w londyńskim Cop Chase.

Monte Carlo: Aston Martin DB7 Vantage, Chevrolet Corvette Z06, TVR Cebera Speed 12, i Ford SVT Mustang Cobra R, a także Jaguar XJ220 Police Car, Chevrolet Corvette Z06 Police Car i TVR Cebera Speed 12 Police Car, które będą dostępne jedynie w Cop Chase w Monte Carlo.

Tokyo: Nissan Skyline GT-R V-Spec, Dodge Charger, Subaru Impreza 22B i Shelby Series 1, a także Nissan Skyline GT-R V-Spec Police Car, Subaru Impreza 22B Police Car, i Toyota Supra Police Car, dostępne jedynie w Cop Chase.

☒ Total Immersion Racing

W trybie kariery wpisz się jako: **Loaded** - wszystkie wozy

Downforce - kart
Road Sweeps - wszystkie trasy
Feather - niska grawitacja
Poke - zwolnione tempo gry
Walk it - wolniejsze samochody przeciwników
No Dogs - wyłącza HUD



☒ Unreal 2

Podczas gry naciśnij [~], by otworzyć konsolę - i wpisz:

BeMyMonkey - włącza cheat mode
God - god mode
Invisible - niewidzialność
Loaded - masz wszelką broń
AllAmmo - dostajesz amunicję
GodEx(X) - god mode dla wskazanej postaci
Phoenix - dostajesz pancerz Phoenix
FearMe - boisz się wroga
Ghost - ghost mode [przenikanie przez obiekty]
Fly - latamy sobie
Amphibious - nie wiedziałem, że tak wspaniale pływasz
Walk - anuluje efekty ghost, fly, amphibious
SloMo(#) - zwolnij szybkość gry o parametr #
SetJumpZ(#) - możesz zmienić wysokość skoków
ToggleInfiniteAmmo - nieskończona amunicja
ToggleReloads - włącza/wyłącza automatyczne przeładowanie broni
ToggleInvisibility - włącza/wyłącza niewidzialność
Teleport - teleportacja do wskazanego miejsca
NextLevel - skok na następny level
Open(x) - otwiera mapę o nazwie x
ToggleSpeed - podwójna prędkość
SetSpeed(#) - ustalasz prędkość
ChangeSize(#) - zmieniasz własną wielkość
Goodies(##, ##) - dostajesz ## szt. broni/amunicji itd. o nazwie ##
Difficulty(#) - zmienia poziom trudności gry
ViewSelf - centrujesz kamerę na sobie
ToggleTimeDemo - włącza time demo
BehindView - włącza tryb TPP
KillHitNPC - zabija stwora, w którego celujesz
KillActiveNPCs - zabija wszystkie aktywne stwory na planzji
ToggleHUD - włącza/wyłącza HUD

☒ UT 2003

W pliku: **Ut2003.ini**, dopisz następujące linie:

[XInterface.Tab_SPTutorials]
 bTDMUnlocked=True
 bDOMUnlocked=True
 bCTFUnlocked=True
 bBRUnlocked=True
 [XInterface.Tab_PlayerSettings]
 bUnlocked=True

Dzięki temu masz dostęp do wszystkich planzj w Single Playerze oraz wszystkich postaci (możesz wybrać skina Brocka, Malcolma lub Laurena z oryginalnego UT - a czemu Johnsona niet?).

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela



NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY



Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 746 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • Bielsko Biala HDD KOMPUTER 033 812 44 13 • KONTRAST II 033 819 35 17 • SELCOM 033 496 92 27 • Bydgoszcz ART MAG 052 322 13 56 • COM-ART 052 373 77 67 • LOGON 052 326 00 00 • Bytom INTER-ES 032 282 98 70 • Bytów TOMEX 059 822 39 09 • Choszczno MCR SOFT 095 765 13 39 • Elbląg INFOTECH 055 233 70 78 • Gdańsk GRAL 058 345 20 00 • Gdynia AUTO 059 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • NET SERVICE 058 620 60 53 • Gliwice WASKO 032 332 56 63 • Głogów STARCOM 076 835 47 47 • TPC 076 835 72 47 • Grudziądz BOBOLAND 056 642 77 00 • Jelenia Góra TPC 075 642 03 90 • Kalisz SOFTON 062 767 50 38 • Katowice KG CENTRUM 032 781 81 33 • Kąkol AKCES 024 253 86 43 • Legnica TPC 076 852 08 95 • VADMARG 076 866 05 49 • Leżajsk PIONEER 017 242 88 83 • Lubin TPC 076 841 11 70 • Lublin RESET-PC 081 532 04 25 • RETURN 081 746 55 43 • WIDOK 081 525 31 48 • VICO 081 746 00 42 • Łódź BANSER KOMPUTERY CEI 032 206 24 55 • Kielce KWARK 2 041 368 61 72 • SKANER 041 343 11 09 • Koszalin AMADO 094 342 43 83 • Kraków BIT COMPUTER 012 421 17 31 • PC PROJEKT 012 421 26 17 • INTAX SYSTEM 012 423 52 23 • Kraśnik INSTALL NET 081 626 18 30 • Kufus AKCES 024 253 86 43 • Legnica TPC 076 852 08 95 • VADMARG 076 866 05 49 • Leżajsk PIONEER 017 242 88 83 • Lubin TPC 076 841 11 70 • Lublin RESET-PC 081 532 04 25 • RETURN 081 746 55 43 • WIDOK 081 525 31 48 • VICO 081 746 00 42 • Łódź BANSER 042 633 45 96 • FAST 042 613 37 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • Mystów KG CENTRUM 032 222 13 37 • Nowy Targ AND COMPUTERS 018 264 62 24 • Nysa CENTER 077 433 06 60 • Olsztyn BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • Opole QUANTO 077 441 77 51 • CENTRUM KOMPUTEROWE 077 442 71 81 • Ozorków BIT SERWIS 042 718 90 90 • Plock IT SYSTEMS 024 268 98 04 • Poznań AXE PRIM 061 833 70 71 • DGM COMPUTERS 061 870 11 55 • GROTTIS 061 827 26 87 • HARDOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 081 832 62 57 • MCM COMPUTER 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • ROM COMPUTER 061 484 49 75 • Radom EUROSOF 048 363 24 19 • Rzeszów CENTRUM QUATRO 017 853 51 83 • IMM VOBSIS 017 852 65 78 • Stechnice EDN 0607 660 239 • Szczecin LOGOS 091 488 18 19 • Świdnica TPC 074 852 09 64 • Tychy VIDEOBIT 032 227 69 75 • Warszawa EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • INTRA TRADE 022 632 22 66 • LORIEH 022 618 12 71 • MALIBU PC 022 836 43 05 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • Wrocław AGE COMPUTER 071 327 27 27 • CERTUS 071 790 00 59 • INTER-ES 071 782 11 47 • POLBRAS.COM 071 371 81 71 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • PS COMPUTER 071 359 97 00 • TPC 071 339 85 44 • Zielona Góra PCT 068 324 09 50 • Żarów ADA 074 857 03 80